
PRÁCTICO
Trucos para completar Pokémon Sol y Luna al 100%
REPORTAJE
21 ÉXITOS QUE JUGARÁS EN 3DS
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
AVANCE
YO-KAI WATCH 2
¡Ya están aquí los fantasmas!
¡REGALAZO!
10 EDICIONES LIMITADAS
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
I LOVE NINTENDO
HÉROES MÍTICOS QUE VUELVEN A SWITCH
Nº 295 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 02295
¡Una obra maestra!
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD
• Análisis de 10 páginas para Switch y Wii U
• Guía de las misiones secundarias
GRATIS
Póster doble
REPORTAJES
• Sácale partido a Switch
• Los reyes del multijugador

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO
Nº 295



Gustavo Acero

Bienvenidos

Amanecer del Primer Día... desde que **Zelda: Breath of the Wild** está en nuestras vidas, porque cada día desde el pasado 3 de marzo es el primero en un mundo tan majestuoso, abrumador e imprevisible como esta Hyrule que ya es leyenda viva de los videojuegos. Y tras años de espera, retrasos y malos augurios de falsos profetas, podemos decir con orgullo que **todo ha valido la pena**. Las ventas de Wii U demostraron que muchos perdieron la esperanza en Nintendo, en la inspiración y la creatividad que cincelaron el hasta ahora considerado mejor juego de la historia, pero ese héroe sin ocarina que es el tiempo ha conseguido lo imposible; por eso, es un privilegio poder presentarte este **número histórico**, y en unos minutos sabrás por qué. El verdadero regalo que te ofrecemos en el gran mes de Zelda no es el póster ni las diez ediciones coleccionista de Breath of the Wild que sorteamos, sino el análisis doble de esta joya para Switch y Wii U. Sólo te pido un favor: que no mires la nota hasta que lo leas entero, como si desenvolvieras con cada frase el regalo que nos ha hecho Nintendo a todos los jugadores. Quizá por eso Switch se haya estrenado como el **mejor lanzamiento** de una consola en la historia de España y ha batido récords en Europa y Estados Unidos... Son buenos tiempos para ser nintendero/a, especialmente si nunca dejaste de serlo porque sabías que valdría la pena esperar. Ha vuelto el espíritu de Ocarina, ha vuelto la magia, **ha vuelto Link**; pero no ha vuelto Nintendo, porque nunca dejó de estar.



página **16** **Reportaje** ¡Sácale partido a Switch! Todos los consejos para disfrutar de tu nueva consola al máximo.



página **28** **Reportaje** El año fantástico de 3DS. La reina portátil nos va a dar más juego que nunca: ¡apúntatelos!



página **34** **Análisis** Zelda: Breath of The Wild La nota más esperada del ¿juego perfecto? Habrá que comprobarlo.

El equipo de R.O.N.



Roberto Ruiz Anderson No sólo hay Zelda en Switch: también Nindies maravillosos.



Nacho Bartolomé Creo que alguien toca la canción del doble tiempo cuando juego a Zelda: BotW.



Luis Galán El mejor juego de todos los tiempos para la increíble Switch y mi Wii U.

Runner3 seguirá los pasos de sus predecesores en otoño, con una jugabilidad comparable a la de Super Mario Run.

Switch

Los Nindies, al asalto de Switch

Los estudios independientes presentan sus variadísimas propuestas.



Más de 60 Nindies
Switch recibirá este mismo año más de 60 juegos indie. Muchos de ellos serán exclusivos, y otros lo serán de forma temporal.

No sólo las grandes compañías hacen grandes juegos. También hay muchos estudios independientes que, a pesar de ser más pequeños y tener menos recursos, disponen de algo muy importante: **talento y pasión para crear sus videojuegos soñados**.

El auge de los Nindies

En Wii U y 3DS ya hemos tenido juegos maravillosos creados por estudios indie (a los que apodamos cariñosamente "Nindies"), y para Switch hay toda una avalancha de juegazos en camino. Nintendo cada vez apoya más este tipo de desarrollos, y prueba de ello es que juegos como **Shovel Knight y Fast RMX han estado entre los más destacados del catálogo de lanzamiento** de la consola. Pero sólo es el principio. Este mismo año, la nueva consola recibirá títulos como **Runner3** (la nueva entrega de la aclamada serie de plataformas, exclusiva de Switch), **SteamWorld Dig 2** (continuación directa de la magnífica aventura de plataformas y acción), **Shakedown Hawaii** (sucesor espiri-

Yooka-Laylee ha sido creado por antiguos miembros de Rare y recuperará la esencia de Banjo-Kazooie.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 6 **ACA NEOGEO**

Cinco juegazos de la mítica consola Neo Geo llegan a la eShop de Switch.



pág 8 **Torneo Pokémon**

El Campeonato Mundial de Pokémon 2017 tendrá lugar en agosto en California.



pág 10 **Nintendo en móvil**

Super Mario Run llega a Android, Pokémon Go se actualiza, y mucho más.



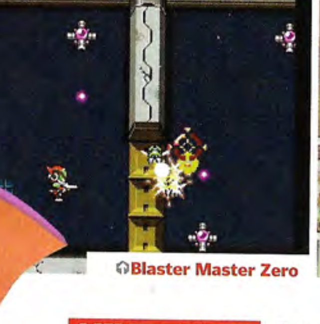
WarGroove es un juego de estrategia por turnos, que incluirá un prometedor multijugador local y online.



Shakedown Hawaii es el nuevo juego de los creadores de Retro City Rampage, previsto para abril.



Yooka-Laylee, además de la aventura para un jugador, también tendrá un multijugador con 8 minijuegos.



Blaster Master Zero



The Escapists 2

NINTENDO CADA VEZ APOYA MÁS LOS JUEGOS "INDIE" Y SON MUCHOS LOS ESTUDIOS QUE TRABAJAN EN SWITCH

tual de Retro City Rampage) y **Overcooked** (en el que seremos cocineros). Por otra parte, el plataformas 3D **Yooka-Laylee llegará a Switch con un multijugador** que incluye 8 variados minijuegos.

Gran variedad de juegos

Y aún hay más. Este año también tendremos **Flipping Death** (en el que ayudaremos a fantasmas a resolver sus problemas), **WarGroove** (juego de estrategia por turnos que recuerda a Advance Wars y Fire Emblem) y **Stardew Valley** (rol en un ambiente rural). Otros títulos anunciados son Pocket Rumble, Mr. Shifty, Graceful Explosion Machine, Tumbleseed, The Escapists 2, GoNNER, Kingdom: Two Crowns, Dandara... y **Blaster Master Zero**, que acaba de salir no sólo para Switch sino también para 3DS (análisis el mes que viene).

Una mina con más secretos

SteamWorld Dig (3DS, Wii U) es uno de nuestros juegos indie favoritos de los últimos años. Tras probar un nuevo concepto con el más reciente y también genial SteamWorld Heist (estrategia por turnos), los suecos Image & Form vuelven al planteamiento de Dig para crear **una experiencia aún mucho más profunda: SteamWorld Dig 2.** En esta aventura plataformera en 2D exploraremos una inmensa mina y desbloquearemos todo tipo de poderes. Saldrá en verano.





ACA NEOGEO, clási

La nueva consola llega en su lanzamiento con varios juegos de la mítica Neo Geo, en sus versi

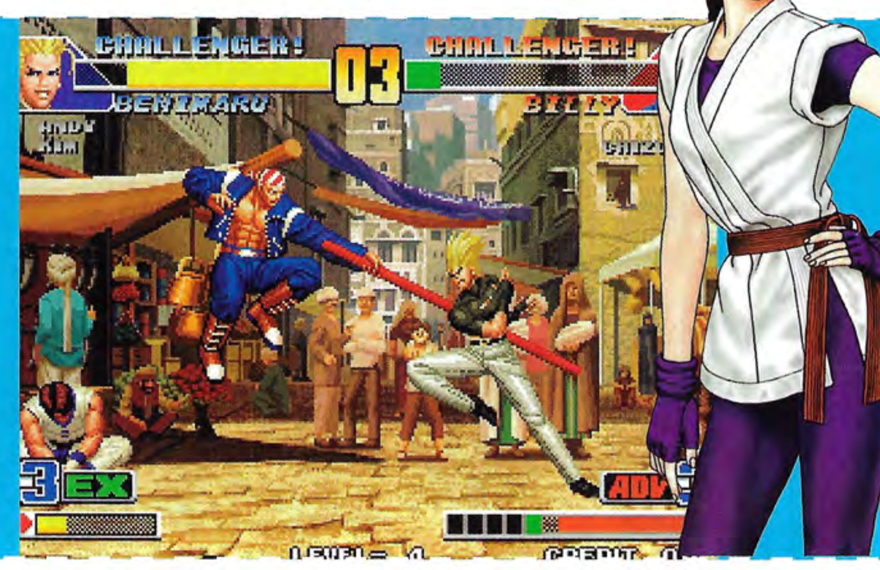
Aunque aún tendremos que esperar un poco hasta que Nintendo lance su propia Consola Virtual en Switch, la compañía Hamster Corporation nos tendrá de momento bien servidos de clásicos con su serie ACA NEOGEO. Estas versiones **se basan directamente en las arcade originales** e incluyen nuevas funciones, como ajustes de dificultad y tablas de puntuaciones online, entre otras cosas. Repasemos un poco la historia: en 1990, SNK lanzó una placa arcade con el nombre Neo Geo MVS (Multi Video System) destinada a los salones recreativos, que resultó ser todo un éxito. Aquel mismo año, la compañía desarrolló también su equivalente en consola doméstica: Neo Geo AES (Advanced Entertainment System), cuyas versiones de sus juegos tuvimos en la Consola Virtual de la vieja Wii. Aunque la versión doméstica de Neo Geo logró trasladar de manera casi idéntica los juegos de la arcade, **la calidad de imagen de los originales de recreativa es superior**, tal como os confirmará cualquier purista de la vieja escuela con el que habléis. Y eso es lo que tenemos en Switch: magníficas adaptaciones de las versiones arcade MVS. A los cinco títulos iniciales de esta serie ACA NEOGEO **se espera que se vayan sumando nuevos lanzamientos cada semana.**

ESTA NUEVA SERIE DE CLÁSICOS ADAPTA CON MUCHA FIDELIDAD LOS JUEGOS DE NEO GEO MVS

The King of Fighters '98

SNK LUCHA AÑO ORIGINAL: 1998

La saga de lucha más emblemática de SNK agrupa a luchadores de otros juegos de la compañía, como Fatal Fury y Art of Fighting, así como muchos otros creados para la ocasión, y durante muchos años sumó entregas anuales. **Este quinto juego es para muchos el mejor de toda la saga King of Fighters**, tanto por su elenco de personajes como por el enorme salto gráfico y jugable que supuso. En su momento, SNK lo trató como un lanzamiento especial al reunir en él a la mayoría de luchadores de sus predecesores, dejando a un lado la línea argumental que había cerrado KOF '97.

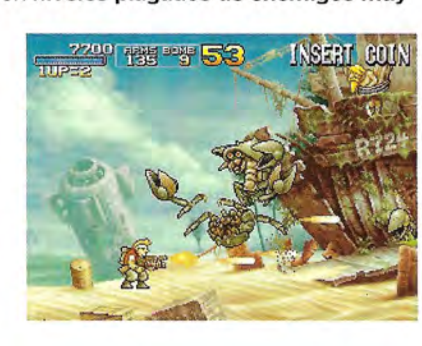




Metal Slug 3

SNK ACCIÓN AÑO ORIGINAL: 2000

La popular saga de disparos en niveles de avance lateral 2D de SNK alcanzó uno de sus puntos más álgidos con esta sensacional entrega. La jugabilidad es muy clásica y ofrece pura acción, con **niveles plagados de enemigos muy diferentes y alucinantes combates contra jefes**. Por el camino pilotamos numerosos vehículos, como tanques y submarinos, y empuñamos una gran variedad de armas de fuego cuyo poder podemos aumentar. Además, también es posible rescatar a prisioneros de guerra a lo largo de los niveles, que al liberarlos nos dan ítems y armas.



cos en Switch

ones originales arcade. Cada uno de ellos cuesta 6,99 €.



Waku Waku 7

SUNSOFT LUCHA **AÑO ORIGINAL: 1996**

Según cuenta la leyenda, **aquel que consiga reunir las siete bolas Waku Waku podrá pedir el deseo que quiera**... ¿a que os suena a Dragon Ball? Este juego de Sunsoft no sólo parodia el famoso manga de Akira Toriyama, sino que sus personajes están cómicamente inspirados por los de franquicias como Indiana Jones, Mi vecino Totoro y King of Fighters, entre muchas otras. En el modo historia, cada personaje tiene en su poder una bola Waku Waku y el objetivo es derrotar a todos los demás para así reunirlas todas.



Shock Troopers

SAURUS / SNK ACCIÓN **AÑO ORIGINAL: 1997**

Este intenso juego de acción y disparos nos permite escoger entre dos modos de juego: en uno de ellos manejamos a un solo personaje, mientras que en el otro alternamos el control de tres. El objetivo es **rescatar al Dr. George y su nieta de las garras de la malvada organización Bloody Scorpion**, que pretende usarlos para fabricar una droga que transforma a la gente en superhumanos. Dependiendo de los personajes que escojáis y las rutas que toméis, la aventura será diferente.



World Heroes Perfect

ADK / SNK LUCHA **AÑO ORIGINAL: 1995**

Otro clásico de la lucha en Neo Geo, la cuarta y última entrega de la saga World Heroes. Incluye 16 personajes jugables, algunos de ellos **inspirados por figuras históricas como Juana de Arco, Rasputín o Jack el Destripador**, entre otros. Esta versión añade elementos como la barra de héroe, el ataque extra y los ataques en defensa.







¡Última hora!

Ha sido el mes de Switch, con un exitoso lanzamiento que le augura una vida llena de juegazos. Por su parte, Pokémon también sigue pegando fuerte, y en el Campeonato Mundial se reunirán los mejores entrenadores del mundo. ¿Serás uno de ellos?





EN VERANO...

Campeonato Mundial Pokémon 2017

The Pokémon Company ha confirmado las fechas y localización del Campeonato Mundial Pokémon 2017: se disputará **entre el 18 y 20 de agosto en Anaheim (California, Estados Unidos)**. Se trata del evento más importante del año en Pokémon competitivo, tanto en la categoría de los videojuegos como en la de JCC (Juego de Cartas Coleccionables), y reunirá a los mejores entrenadores del mundo con cuantiosos premios en juego para los ganadores. La parte más importante dedicada a los videojuegos será, por supuesto, la de las **ediciones Sol y Luna** (3DS), pero también habrá torneo oficial del estupendo juego de lucha **Pokkén Tournament** (Wii U). Para obtener una invitación a este gran evento, es necesario obtener **un mínimo de Championship Points en la Serie de Campeonatos previos** que se organizan alrededor del mundo: para los jugadores europeos, acceder a las categorías Máster y Sénior del Campeonato Mundial requiere 500 CP, mientras que para la categoría Júnior hacen falta 400 CP. En la web **pokemon.com/es/play-pokemon** tenéis mucha más información sobre campeonatos disponibles y cómo sumar Championship Points, pero os adelantamos que **el 24 y 25 de junio tendrá lugar un evento especial en Madrid** en el que se repartirán un montón de puntos, tanto para videojuegos como para JCC. Será el último empujón para conseguir el billete a California, pero lo mejor es que vayáis consiguiendo ya todos los CP que podáis.



BREVES

Edición limitada de Disgaea 5 Complete

Ya podéis reservar a través de la tienda online de NISA Europe (**store.nisaeurope.com**) una completísima edición limitada de este **juegazo de rol táctico para Switch**, que se pone a la venta el 26 de mayo. Incluye el juego, la banda sonora en dos CD, libro de arte en tapa dura, un set de diez pines y dos pósters, todo ello en una elegante caja de coleccionista. El precio en la web está en libras, pero al cambio os saldrá por aproximadamente 85 euros, y podéis seleccionar que los textos de la caja estén en castellano (aunque los del juego sólo van a estar en inglés y francés). ¡Reservadla antes de que vuele!



World to the West, en mayo en Wii U

Los noruegos Rain Games han confirmado que este prometedor juego para Wii U saldrá el 5 de mayo. World to the West transcurre **en el mismo mundo que el anterior juego de la compañía, el genial Teslagrad**, pero con un enfoque muy diferente: será una aventura de acción y puzles que remitirá a los Zelda más clásicos, aunque su estética colorida y su diseño de personajes "cartoon" seguirá recordando a Teslagrad. Habrá **cuatro personajes jugables**, cada uno con sus propias habilidades. Rain Games no descarta lanzarlo también en Switch.





¡RÉCORD!

Switch arrasa en España



Las ventas iniciales de Switch han sido muy positivas en todo el mundo, y en muchos territorios ha sido el mejor debut de una consola de Nintendo.

No cabe duda de que Nintendo ha dado en el clavo con su nueva consola, pues las cifras de ventas están superando todas las expectativas. Sin ir más lejos, **en España ha sido el mejor lanzamiento que jamás haya tenido una consola de cualquier compañía**, con 44.673 unidades vendidas en su primer fin de semana, según datos de la consultora GfK. Por su parte, Zelda: Breath of the Wild ha colocado 51.382 unidades en su primer fin de semana en nuestro país (39.566 en Switch y 11.816 en Wii U), y la crítica de todo el mundo se ha rendido a sus pies, con **una valoración media superior incluso a la de Ocarina of Time en su día**. ¡Y esto no ha hecho más que empezar! Definitivamente, este año pasará a la historia como uno de los más recordados por los amantes de Nintendo.

¡VAMPIROS!

Castlevania tendrá serie en Netflix

La mítica saga de vampiros de Konami será **adaptada a serie de animación**, a través del popular servicio de streaming Netflix. La animación correrá a cargo de Frederator Studios, y **el guionista será Warren Ellis**, muy conocido en el mundo de los cómics por su trabajo con Marvel y DC, entre otros. La serie **se estrenará a finales de año** y estará protagonizada por un nuevo descendiente de la familia Bermont.

LANZAMIENTO

Bye-Bye BoxBoy!, el 23 de marzo

Cuando esta revista esté en los quioscos, Bye-Bye BoxBoy! estará a punto de llegar a la eShop europea **por sólo 4,99 €** (tendréis el análisis en el próximo número). Es **la tercera entrega de la serie de plataformas y puzles** de HAL Laboratory y con sus 180 niveles ofrece una aventura más grande que sus predecesoras. Además, hay **una demo en la eShop** con niveles de los tres juegos. Eso sí, parece que nos quedamos sin la edición física y el amiibo de Qbby que salieron en Japón...



YA EN LA CONSOLA VIRTUAL

Juegos en la Consola Virtual de Wii U y en la serie ACA NEOGEO de Switch.



Bomberman 64

•Wii U •9,99€ (N64, 1997)

Otra entrega de la saga se incorpora a la Consola Virtual de Wii U, en este caso la primera que vio la luz en N64. Fue el primer Bomberman con jugabilidad 3D, que además presentó una aventura muy novedosa para la saga en su momento, que incluye elementos de acción, aventura y plataformas.



Harvest Moon 64

•Wii U •9,99€ (N64, 1999)

Por primera vez, esta entrega de la saga actualmente conocida como Story of Seasons llega a Europa. Hay que cuidar una granja que nos deja nuestro abuelo en herencia, con ayuda de los vecinos.





NAM-1975

•Switch •6,99€ (Neo Geo, 1990)

Además de los cinco juegos de lanzamiento de la serie ACA NEOGEO de los que os hablamos en las páginas anteriores, poco después también ha llegado este juego de acción, ambientado en la guerra de Vietnam.

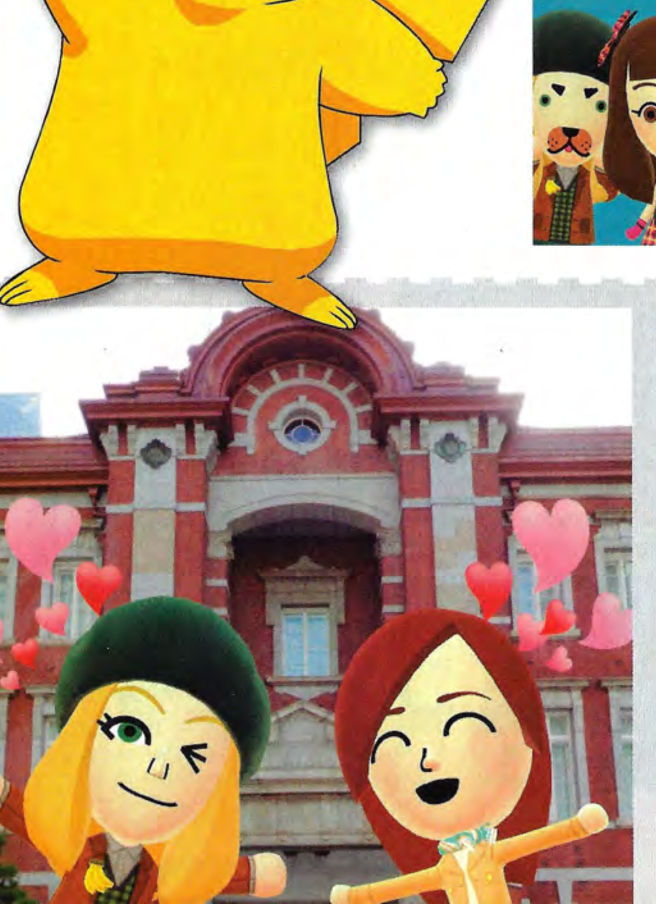
Nintendo, en el móv

Este mes celebramos dos grandes noticias: una enorme actualización de Pokémon Go que añade más de 80 nuevos Pokémon, y la llegada de Super Mario Run a Android.

Pokémon Go puso el mundo patas arriba el pasado verano con su revolucionario concepto, y aún seguirá dando mucho que hablar gracias a **la importante actualización** que acaba de recibir. **Más de 80 nuevos Pokémon, procedentes de Johto** (la región de las ediciones Oro y Plata) se han unido al juego, y ahora podréis capturarlos en todo tipo de localizaciones del mundo real. Además, **esta actualización también añade muchas otras mejoras**, como nuevos objetos para evolucionar a nuestros Pokémon y dos nuevos tipos de bayas con las que capturarlos más fácilmente. ¡Ahora sentiréis aún más que sois auténticos entrenadores Pokémon! Por otra parte, y tras el exitoso lanzamiento de **Super Mario Run** para iOS en diciembre, **este mes de marzo por fin llega también a Android**, así que es probable que esté ya disponible cuando tengáis esta revista en las manos (y si no, estará al caer). De esta manera, los cuatro juegos móviles relacionados con Nintendo ya están disponibles en los dos principales sistemas operativos, y nos gustaría conmemorarlo haciendo un repaso de todos ellos. Podéis probar los cuatro sin ningún coste: los tres primeros niveles de Super Mario Run son gratis (por 9,99 euros desbloqueáis el juego entero), y los otros juegos apuestan por una experiencia free-to-play (se pueden disfrutar totalmente gratis, pero tenéis la opción de comprar ítems que os hacen la vida más fácil). Además, si os gustan estas "apps" no podéis perderos los juegos que hay más allá, en 3DS.

MÁS DE 80 NUEVOS POKÉMON PROCEDENTES DE JOHTO (LA REGIÓN DE ORO Y PLATA) SE UNEN A POKÉMON GO, ENTRE MUCHAS OTRAS MEJORAS





Miitomo

NINTENDO

Ha pasado ya un año desde que Nintendo lanzó su primera "app" móvil, ¡cómo pasa el tiempo! Para esta prueba de fuego en el competitivo mercado de las aplicaciones para smartphones, la compañía confió en **los populares personajes personalizables Mii**, que vienen pegando fuerte desde la época de Wii. Miitomo nos hace constantemente preguntas personales, y la gracia está en ver qué cosas han respondido nuestros amigos. Además, también podemos vestir con una amplísima gama de ropa a nuestros Miis y hacerles fotos de lo más chulas.

En 3DS te gustará... TOMODACHI LIFE

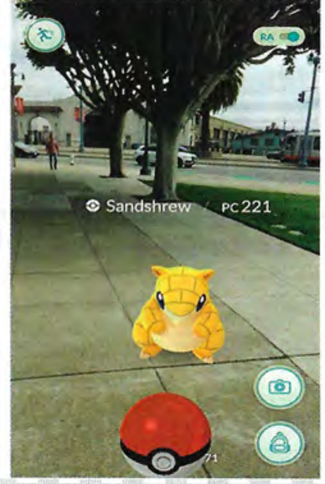
Si os gusta jugar con los Mii, no podéis perderos este título. En él realizaréis todo tipo de actividades y haréis que los Mii interactúen.





il y más allá





Pokémon Go

NIANTIC

El juego que más ríos de tinta hizo correr en 2016 sigue expandiéndose en 2017, con una gran actualización que añade más de 80 nuevos Pokémon. Llévate el móvil de paseo y encuentra Pokémon en el mundo real, hazte con ellos y conquista los gimnasios que encontrarás.

En 3DS te gustará...
POKÉMON SOL Y LUNA

La inmensa región de Alola os espera en esta aventura, con una gran historia y un montón de Pokémon que cazar.





Super Mario Run

NINTENDO

Toda la esencia clásica de los juegos de plataformas 2D de Mario, pero esta vez para disfrutarlo jugando con una sola mano. Mario corre automáticamente y salta cada vez que tocamos la pantalla. Su aparente sencillez esconde una gran profundidad y multitud de secretos, distintos personajes jugables y tres grandes modos de juego: Mundos, Carreras y Mi Reino. ¡Los primeros niveles son gratis!

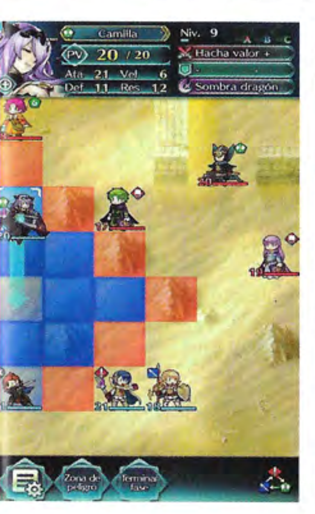




En 3DS te gustará...
SUPER MARIO MAKER / NEW SUPER MARIO BROS. 2/ SUPER MARIO 3D LAND

La portátil es ideal para disfrutar de una gran variedad de juegos de Mario.







Fire Emblem Heroes

NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS

La aclamada saga de rol y estrategia por turnos también está ya disponible en móviles, en un juego que se adapta con acierto a este formato: escenarios pensados para la pantalla de un móvil y batallas no tan largas como en consola. A lo largo de su aventura es posible reclutar a numerosos personajes extraídos de muchas entregas de Fire Emblem, desde las originales de Famicom hasta las más nuevas de 3DS.

En 3DS te gustará...
FIRE EMBLEM AWAKENING / FIRE EMBLEM FATES

Encontraréis la mejor experiencia de rol táctico en estos juegazos de 3DS.





amiibomania

Galería del coleccionista

Buscamos las mejores colecciones de amiibo y fotos artísticas de España. Sube tu foto a Twitter con #amiibomaníaRON o envíanosla a revistanintendo@gmail.com, ¡que hay premio!



TreGui @treguiman

La colección de Zelda: Breath of the Wild es tan épica que algunos no van a sacarlas de sus cajas. ¡Hagamos un agujero debajo para que Switch o Wii U puedan leer su chip!



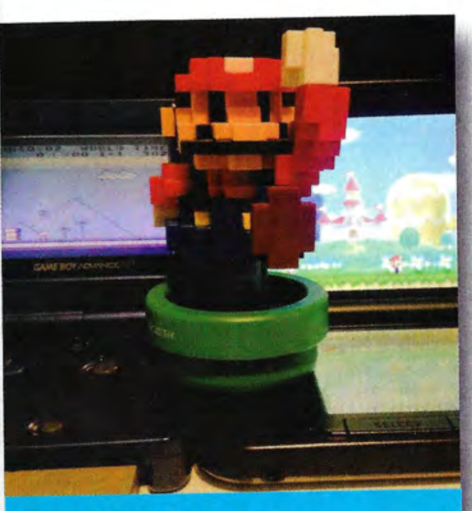
antoj2k @antoj2k

No todos los Links aprenden a tocar la ocarina como en Ocarina of Time, así que te enviamos el de Breath of the Wild, ¡a ver si con él van mejor esas clases!



Peroysisi @peroisisi

Estos amiibo tienen la mejor plataforma: torres de juegos de Wii U, 3DS y Wii. ¡Buena colección!



DearWarsXx @ruizjulen7

Mario salta en el tiempo de Super Mario Land a New Super Mario Bros. 2, separados por más de 20 años. Snif.



Sara Dimitrova @SaraMartinB

Como bien dice Sara, el amiibo de Poochy es tan cuqui que hasta las Nendoroid quieren acariciarlo... y quién no.

Fe de erratas: La foto de Toom Nook del mes pasado era de **Miguel New Leaf** (@miguel_newleaf). ¡Sentimos el lapsus!



amiibo del mes: Zelda



Nuestras madres siempre creerán que Zelda es el chico, pero la princesa que da nombre a la leyenda ya tiene un nuevo amiibo y, junto al Bokoblin, completa por ahora la colección Breath of the Wild.

Toda ayuda es bienvenida

El amiibo de Zelda tiene una doble recompensa: por un lado, si lo pasamos por el lector NFC de Nintendo Switch o el de Wii U nos obsequiará con una selección aleatoria de plantas, pero también cabe la posibilidad de que, con un poco de suerte, nos regale un enorme escudo hyliano; se nota que nos quiere.



Zelda es una de las ayudantes en forma de amiibo más generosas, con un regalo secundario cargado de valor sentimental y muy codiciado para el combate.

El amiibo del Bokoblin nos proporcionará varios tipos de carne que nos vendrán muy bien para recuperar salud en momentos de bajón y, si le pillamos de humor, también puede que nos ofrezca su arma favorita, por si nos quedamos cortos de arsenal. Pues al final no es tan malo como lo pintan.



Otros amiibo nos darán cantidades aleatorias de carne o pescado ideales para cocinar platos beneficiosos, pero esperamos que no sea carne de Bokoblin... ¡Puaj!

Parecen oficiales, pero son... amiimods

Tras unos meses en el taller, vuelve nuestro apartado de amiibo modificados de la mano de la artista **GandaKris** (@MissGandaKris en Twitter), que este mes ha querido rendir su particular homenaje al lanzamiento de Nintendo Switch con estas pequeñas obras de arte.



Super Mario Odyssey ya tiene figura con su mando de Switch y todo; ¡y "ojo" con la gorra!



Zelda: Breath of the Wild ha sido una fuente de inspiración para esta crack, que ha materializado su particular visión de Link y compañía en una de sus creaciones más espectaculares y detalladas. Alucinante.

WIi U / 3DS

HOBBY PREMIOS 2016: Los mejores del año.

Los lectores de los medios de Axel Springer España premian lo más destacado del año.

El pasado 14 de febrero, en el Telefónica Flagship Store de Madrid, se celebró la gala de entrega de los **Hobby Premios**, unos galardones que otorgan los lectores y usuarios de Hobbyconsolas.com, Revista Oficial Nintendo, Playmanía y Hobby Consolas, para premiar a **lo mejor del ocio digital de 2016**: videojuegos, cine y TV.

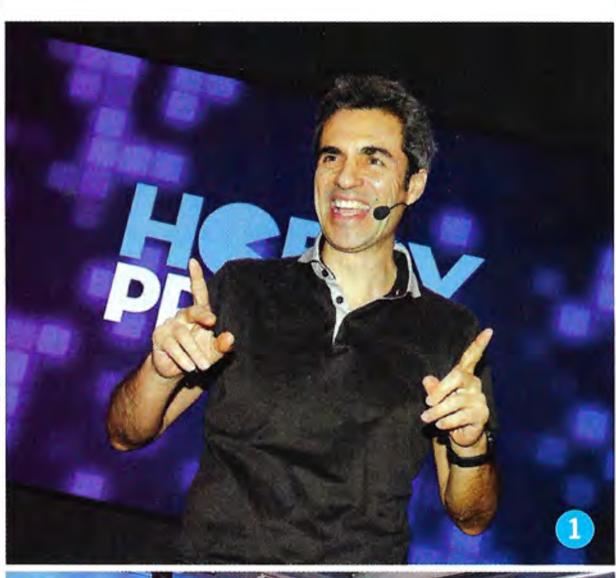
Los ganadores de Nintendo

Nintendo, finalista a mejor compañía del año, se hizo con dos galardones gracias a dos de sus juegazos. **Pokémon Sol y Luna** se llevó el premio a mejor juego de 3DS y **The Legend of Zelda: Twilight Princess HD** se alzó con el galardón de Mejor juego de Wii U. Seguro que el año que viene, gracias a la genialidad que supone Switch, os podemos hablar de muchos más premios. ¿Mejor Consola?

Mejor juego de Wii U de 2016:
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

Mejor juego de 3DS de 2016:
Pokémon Sol y Luna











1. Daniel de La Cámara El **humorista**, fue el maestro de ceremonias. **2. Compañías** **Nadie se quiso perder la cita:** Nintendo, Microsoft, Sony... Este año también hubo gente del mundo del cine y la TV. **3. Yolanda Cabo** de Nintendo recogió dos premios, el de mejor juego de 3DS para **Pokémon Sol y Luna** y el de Mejor juego de Wii U para **The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**. **4. Foto de familia** Todos **los premiados** posaron para esta foto con sus galardones.



¡SÁCALE PARTIDO A SWITCH!

La nueva consolaza de Nintendo ya está entre nosotros... y te vamos a enseñar cómo sacarle el máximo partido desde que abras su bella caja. ¡Esto es mucho más que un unboxing!

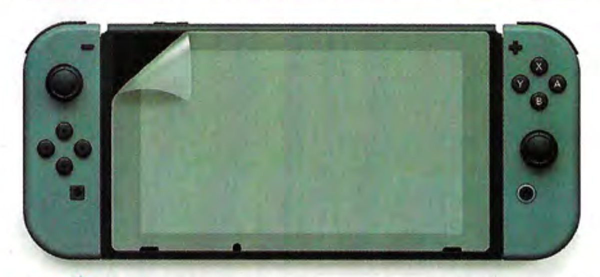


ESTRENA TU CONSOLA

Protege tu pantalla

No es imprescindible, pero es mejor prevenir que "rayarse" innecesariamente. Los protectores de pantalla que dan mejor resultado son los de cristal templado frente al plástico (menos resistente), el gel (caro) o la resina (da reflejos). Concentración... ¡y buen pulso!

NUESTRO CONSEJO Y RECOMENDACIÓN



COLÓCALO con sumo cuidado como se indica en las instrucciones del producto, con las manos limpias y secas, y en una mesa despejada con mucha luz para detectar motas de polvo y burbujas de aire.



LA FUNDA oficial trae protector LCD para la pantalla y no es mala opción.



CUALQUIER MARCA es buena mientras sea cristal templado: Orzly, Nobilis, Ardistel, BigBen...

Ahorra batería o apaga y vámonos

1 El modo de espera ahorra batería cuando dejas de jugar y reanuda rápido tu partida. Se activa desde aquí o pulsando el botón POWER. Para apagar la consola, mantenlo pulsado durante tres segundos. **2** Elige "Opciones de apagado" y "Apagar".



3 El modo avión es otra forma útil de ahorrar batería, ya que desactiva las funciones inalámbricas como Wi-Fi o Bluetooth. Ten en cuenta que no podrás usar los mandos de forma inalámbrica en este modo.

Cómo cargar la batería

Hay varias formas de cargar tus Joy-Con: aparte de acoplarlos a la consola en su base, está el soporte de carga oficial (se vende aparte) y la estación para dos pares de Joy-Con. Y para cargar la consola fuera de su base, pilla el adaptador de corriente si no tienes el del móvil... y un Power Bank.



SOPORTE DE CARGA



CARGADOR DOBLE



ADAPTADOR DE CORRIENTE

BATERÍAS EXTERNAS RECOMENDADAS



QUALCOMM RAVPower 20100 mAh. Hasta 4 cargas seguidas con una sola carga de batería, por sólo 38,99 €.



EC TECHNOLOGY 12000 mAh es la opción intermedia: 2 cargas del tirón y un precio de 24.99 € en Amazon.es.



AUKEY 5000 mAh es la batería externa más portable y económica, suficiente para una carga entera por 19,99 €.



ADÉNTRATE EN SWITCH

Cómo conectarla a Internet

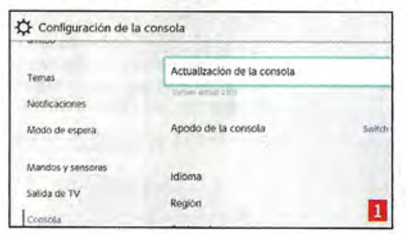
CONÉCTATE AL Wi-Fi (O POR CABLE)

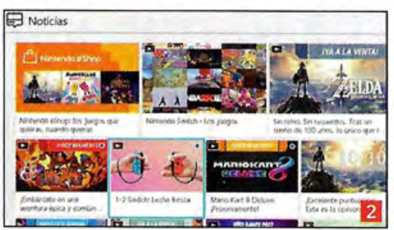
Al igual que en 3DS y Wii U, sólo necesitas un router inalámbrico con conexión a Internet. Acude a "Configuración de la consola" - "Internet" para buscar tu red o usa un cable LAN con su adaptador (se vende por separado), aunque de esta forma sólo podrás conectarte en modo Televisor. Si tu Switch no reconoce tu red Wi-Fi, te ayudamos a solucionar el problema en un par de páginas.



MANTENTE ACTUALIZADO

1 Desde "Configuración", ve a "Consola" y pulsa "Actualización" para descargarte la última versión 2.0.0. 2 Ya puedes recibir noticias, añadir amigos, descargar programas, publicar capturas... ¡y hacer que la TV se encienda sola al colocar la Switch en su base!





CONTROL PARENTAL

Desde "Configuración de la consola" también puedes acceder a "Control parental" para configurarlo desde la propia Switch o un dispositivo inteligente (ve a p.nintendo.com). Así podrás limitar funciones o la duración de las partidas de niños y Bebés Bowser.





Cómo vincular tu Switch a tu cuenta Nintendo

Para disfrutar de la eShop y las funciones con amigos, puedes crear hasta ocho usuarios en una sola consola 1. Abre el menú HOME y ve a "Configuración", "Perfil de usuario" y "Registrar". 2 Conectado a Internet, pincha en "Perfil", "Vincular cuenta Nintendo" y sigue las instrucciones.





Vuelven los códigos de amigo

Más bien nunca se fueron. 1 Desde tu perfil, selecciona "Lista de amigos" para ver quién está conectado. 2 En "Añadir amigo", puedes enviar hasta 300 solicitudes. Con un cuenta vinculada, verás a usuarios con los que hayas jugado, cercanos vía local... ¡y amigos de Miitomo y Mario Run!





Cuestión de memoria

Quizá ahora vayas sobrado con los 32 GB de Switch, pero muy pronto necesitarás ampliar la memoria mediante una microSDXC, que se inserta bajo el soporte de sujeción de la consola. Éstas son las que recomendamos:



TARJETAS MICRO SD RECOMENDADAS





SanDisk Ultra
Una microSDXC de 200 GB por 80 euros... o 128 GB por menos de 40; la mejor opción por relación calidad-precio.



Lexar 633x
Otra buena opción de 128 GB, aunque por 70 euros, o 64 GB por 30 euros.



SanDisk Ultra
Esta microSDXC es muy rentable: 32 GB por 12 euros, o microSDXC de 64 GB por 25.



Samsung EVO Plus
128 GB, rebajado a unos 43 euros. Todas incluyen adaptador SD, claro.



EL PODER DE LOS JOY-CON



Han sido la pequeña gran sorpresa de Switch y, tras probar su tecnología de Vibración HD en **1-2-Switch** o **Fast RMX**, estamos deseando sentir lo que Nintendo puede llegar a lograr con esta función, pero lo mejor es la libertad de control y su variedad de combinaciones posibles, que justifican su elevado precio (79,95 euros) si los compras aparte.

Diversión a pares

Ya sabes que el set de dos Joy-Con incluidos con la consola son suficientes para jugar a dobles en juegos como **Super Bomberman R** o el imprescindible **Snipperclips**, con el que se acaba de lanzar un pack que incluye un set adicional de dos Joy-Con (ya tendrías para cuatro jugadores) junto al código del juego de regalo. Agárralo antes de que vuele...



Cómo sincronizar los mandos

Basta con acoplar los Joy-Con a la consola para que se sincronicen automáticamente. **1** Para cambiar el orden o el modo de sujeción, ve a "Mandos" desde el menú principal y pulsa dicha opción. **2** Ahora, pulsa L y R en el mando o mantén pulsado el botón SYNC, que también sirve para desvincular un mando que sobre. **3** Para dejar sincronizado un mando Pro, conéctalo a la base con el cable USB.

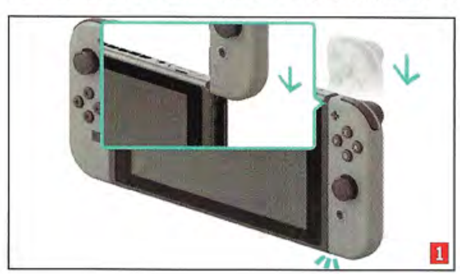


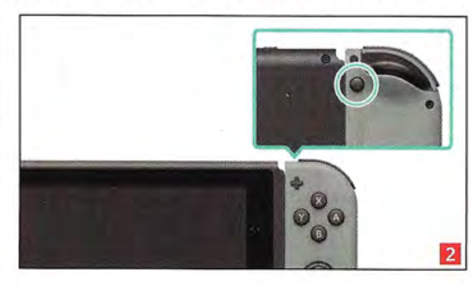




Cómo acoplarlos, retirarlos y colocar las correas de protección

1 Acoplar cada Joy-Con es tan sencillo como insertarlo por el raíl desde arriba y deslizarlo hacia abajo hasta escuchar ese placentero "clic". **2** Para retirarlo, pulsa el botón redondo que hay en la parte superior trasera del mando y tira hacia arriba. Las correas de seguridad son muy fáciles de poner, pero no tanto de quitar (mira la última página del reportaje). OJO: insértalas con la correa hacia abajo.





Cómo cogerlos

Una vez sincronizados, puedes decidir en qué posición coger los mandos en cualquier momento y "avisar" a la consola desde la opción "Mandos". Repasemos cuatro formas de jugar:



EN VERTICAL, para disfrutar del modo TV sin ataduras, como con el viejo Wiimote y el nunchuk, pero sin cables. Ideal si juegas desde la cama.



LAS CORREAS serán necesarias en juegos intensos como ARMS y retos de 1-2-Switch. Además, mejoran el agarre. Colócalas de esta forma ¡y no al revés!



EL SOPORTE estándar, incluido con la consola, es más cómodo de lo que parecía, sin llegar al nivel del mando Pro. Insertar los Joy-Con es una delicia.

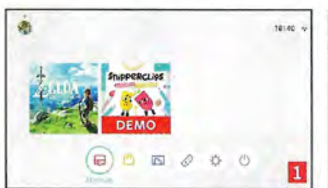


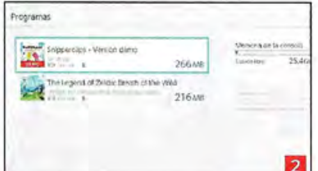
EN HORIZONTAL, para el modo Tabletop, mejor con correa para facilitar el acceso a los botones SR y SL. Tenéis que probarlos en MK8 Deluxe.

EL MENÚ DE CADA DÍA

Diseño minimalista, múltiples opciones

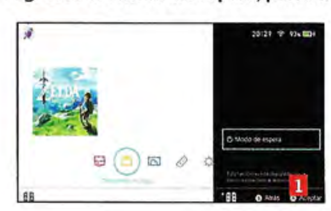
La interfaz de Switch es la más sobria y funcional que se ha marcado Nintendo en años. 1 El menú muestra la lista de juegos registrados y, justo debajo, los seis iconos de opciones. 2 Al seleccionar un juego, pulsa + o - para abrir un submenú que te permitirá actualizarlo, gestionar sus datos y obtener puntos My Nintendo (solo con juegos físicos).

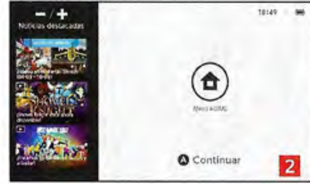




Menú de acceso rápido

Una de las funciones más útiles, que al principio puede pasar desapercibida (y mola descubrir), es el menú de acceso rápido. 1 Mantén pulsado el botón "Home" durante dos segundos y aparecerá este menú a la derecha, con opciones como "Modo de espera" o "Modo avión". Regula directamente la barra de brillo para ajustar su nivel sin tener que ir a la "Configuración de la consola" o activa el brillo automático. 2 Cuando regreses del modo de espera, pulsa tres veces "A" para continuar.





Tu álbum de capturas

Capturar es más fácil y rápido que nunca, gracias al botón específico del Joy-Con izquierdo, que te permite tomar una instantánea de cualquier juego y publicarla. 1 Pulsa el botón mientras juegas y la captura pasará automáticamente al "Álbum". 2 Pulsa "Home" y elige la tercera opción del menú para ver todas las capturas que hayas ido guardando. Elige cualquier pantallazo y pulsa "A" para editar (puedes añadir textos), o la pestaña "Publicar" para compartirla en redes. Recuerda evitar spoilers...





Pásate por el canal Noticias

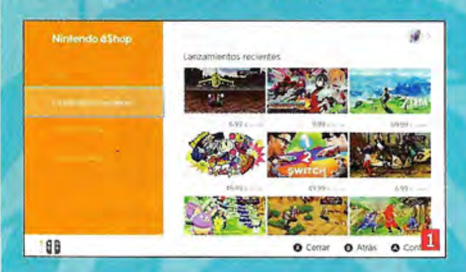
La principal novedad del menú de Switch es el apartado de Noticias, una especie de manual digital repleto de datos interesantes sobre el funcionamiento de Switch y sus opciones. 1 Desde este mosaico puedes tocar cualquier ventana, que te llevará a un tema: última actualización disponible, cómo navegar por eShop, sincronización de mandos... 2 Cada tema está ilustrado con viñetas muy nintenderas y redactado de una forma amena y humorística por una tal Lucía. ¡Parece la RON!



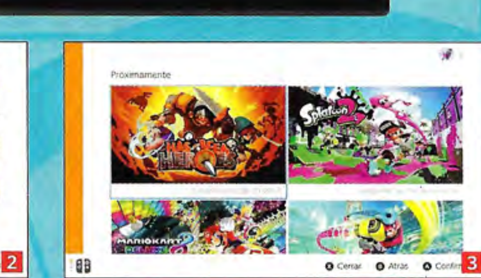


De compras por la eShop

Para acceder a la tienda digital Nintendo eShop en Switch, sólo tienes que pulsar el icono de la bolsita en el menú. 1 Una vez dentro, verás el catálogo de nuevos títulos disponibles para la consola. 2 En la ficha de cada uno de ellos puedes leer sus características, con capturas y descripciones para que te hagas una idea de qué va, así como su precio. 3 Si te interesa el juego en cuestión, elige la opción de compra (cuando se descargue pasará al casillero central del menú) y, si quieres, podrás seguir viendo futuros lanzamientos.







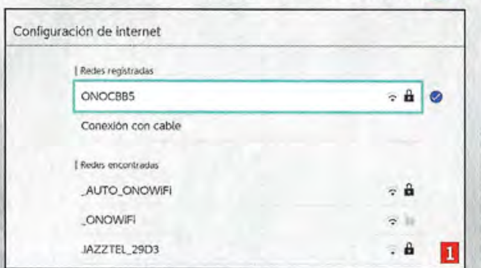


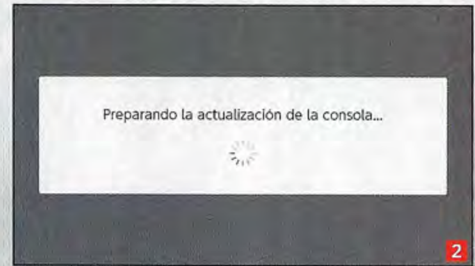
PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Como en cualquier nueva consola de lanzamiento, algunos usuarios pueden experimentar problemas de sincronización, detección del Wi-Fi y, especialmente en este caso, al quitar las correas de seguridad. A ver si estos consejos os sirven de ayuda...

¿Por qué no encuentra mi red Wi-Fi?

Si tu Switch detecta todas las redes Wi-Fi menos la tuya, no temas: el problema es la encriptación de tu router. **1** Cambia su cifrado TKIP, WEP, AES, o WPA desde el menú de seguridad de tu módem (si no sabes cómo acceder, llama a tu compañía telefónica). **2** Busca tu red ahora y debería reconocerla sin problema.





¿Por qué no detecta los mandos Joy-Con?



Puede que algunos dispositivos inalámbricos cercanos emitan ondas de radio que interfieran (incluso estanterías metálicas). Prueba a cambiar la Switch de sitio.

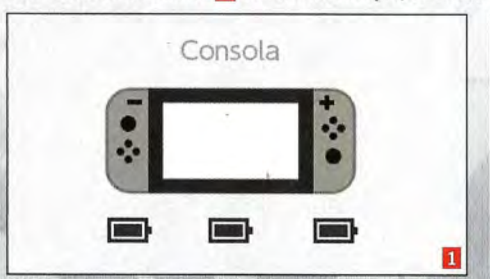
¿Cómo retiro la correa de seguridad?



Si se ha atascado, asegúrate de bajar la pestaña de seguridad hasta el tope y tira con fuerza del raíl hacia arriba SIN pulsar el botón trasero del Joy-Con.

¿Cómo sé cuándo está cargando la batería?

Cuando la consola empieza a cargarse correctamente, un icono de carga se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla. **1** Comprueba el nivel de batería de la consola y cada uno de los Joy-Con en el apartado "Mandos" del menú. **2** Ten en cuenta que, en modo TV, tardará más en cargarse porque consume más.





¿Qué hago si se me rompe el soporte trasero?

Si te olvidas de cerrar la "patilla" de sujeción para el modo Tabletop cuando metas la consola en su base: vuelve a insertarla en su bisagra **1** y volverá a funcionar perfectamente. Para evitar que se repita o ganar estabilidad a la hora de apoyarla, recomendamos el soporte de Hori, **2** que además permite cargarla.





OTRAS DUDAS

SI TU SWITCH VENTILA más de lo normal, no hay de qué preocuparse. Suele calentarse después de cargarla en la base.



SI TE QUEDAS SIN BATERÍA mientras juegas, no te preocupes, porque retomarás la partida donde la dejaste. Detallazo.

PARA USAR CASCOS Bluetooth tendrás que conectarlos a la TV, pues en modo Portátil sólo se pueden usar con clavija jack.



CURIOSIDADES

LA PLACA INTERNA del mando Pro esconde un mensaje secreto, detrás del segundo stick: "Thanks to all game fans!"

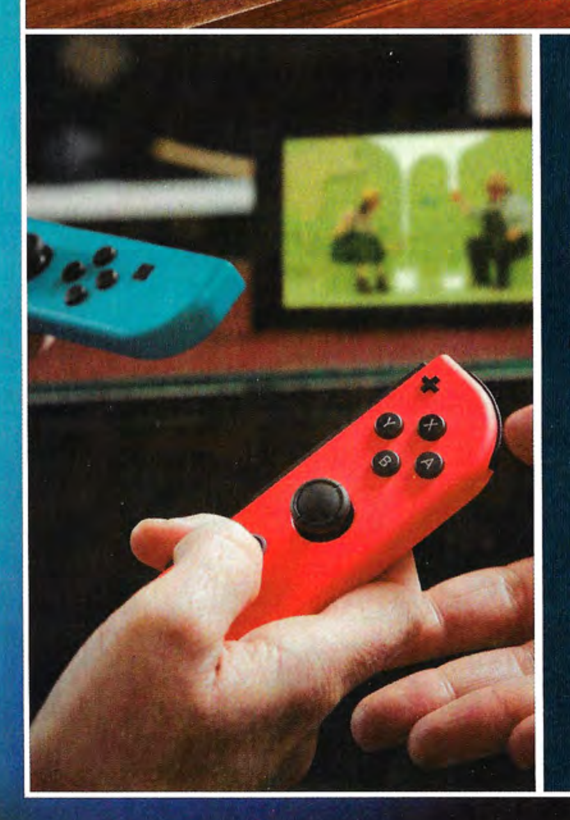


SI PULSAS EL GATILLO "ZR" tres veces al salir de la pantalla de desbloqueo, se escuchará una bocina. ¡Ve a comprobarlo!

EL REGISTRO DE HORAS acumuladas en cada juego se desbloquea automáticamente después de una semana de uso.

NINTENDO SWITCH

SWITCH
La consola MULTIJUGADOR



¡Nos falta un jugador! ¿Te unes? Switch se va a convertir en la consola perfecta para jugar en compañía, así que hemos elegido los 17 mejores juegos multijugador del presente y del futuro.





JOY-CON COMPARTIDO

Con un solo Joy-Con en la mano, cada jugador lo pasa en grande.

1-2 SWITCH

Nintendo • Ya disponible • 1-2 jugadores

El juego ideal para vislumbrar no sólo las extraordinarias capacidades de los mandos Joy-Con, sino también el enorme potencial multijugador de la consola. 1-2-Switch nos propone 28 variados minijuegos, la mayoría de ellos pensados para que dos jugadores se desafíen mirándose a los ojos, mientras que la pantalla queda en un segundo plano. Duelos de pistoleros, peleas de espadas, atracones de comida virtual, asaltos a cajas fuertes y muchas otras locas propuestas os esperan en este original y divertido juego, que es para Switch algo similar a lo que Wii Sports y Nintendo Land fueron para Wii y Wii U.



SNIPPERCLIPS: ¡A recortar en compañía!

Nintendo • Ya disponible • 1-4 jugadores

Junto a Fast RMX, el mejor multijugador del catálogo de lanzamiento de Switch. Hasta cuatro jugadores pueden disfrutar juntos recortando con Snip y Clip, en ingeniosos niveles con puzles de lo más inspirados. Os recomendamos haceros con el pack que incluye el código del juego junto a dos Joy-Con, ¡sólo estará por tiempo limitado!



SUPER BOMBERMAN R

Konami • Ya disponible • 1-8 jugadores

El multijugador es sin duda su mayor atractivo. La aventura principal incluye un cooperativo para superarla junto a un amigo, y también hay un explosivo modo batalla en el que hasta 8 jugadores pueden lanzarse bombazos tanto en conexión local como jugando a través del online.





PANTALLA "COM-PARTIDA"

La pantalla se divide para que todos jueguen en una misma consola.

MARIO KART 8 Deluxe

Nintendo • 28 de abril • 1-12 jugadores

Uno de los mejores multijugadores de Wii U renacerá en Switch con una versión muy mejorada y ampliada, que incluirá nuevos personajes y un Modo Batalla completamente rehecho, entre otras cosas. Será un todoterreno que permitirá hasta 4 jugadores a pantalla partida con una sola Switch, hasta 8 conectando varias consolas y hasta 12 a través del online.



FAST RMX

Shin'en Multimedia • Ya disponible • 1-8 jugadores

Este veloz juego de carreras futurista nos ha dejado con muy buen sabor de boca, y uno de los principales motivos ha sido su intenso multijugador. Hasta 4 jugadores pueden enfrentarse en modo local en pantalla partida, y hasta 8 en el online. A falta de un nuevo F-Zero, este estupendo juego nos servirá para echar muchas horas con nuestros amigos.



REDOUT

34BigThings / Nicalis • Primavera • 1-12 jugadores

Este otro juego "indie" también competirá con Fast RMX para llevarse el título de "sucesor de F-Zero". Estará ambientado en el año 2560, y sus circuitos nos llevarán a versiones futuristas de lugares como Alaska, Egipto o Italia (sus desarrolladores son de este último país). Se espera que incluya pantalla partida y juego online.





EMPUÑEMOS NUESTROS JOY-CON

Nuestros puños serán la llave de la victoria en estos juegos.

ARMS

Nintendo • Primavera • 1-2 jugadores

Una de las nuevas propiedades intelectuales que más fuerte pegarán en Switch. Agarraremos un Joy-Con con cada mano, y notaremos la increíble precisión de su detección de movimientos al asestar nuestros golpes. La gracia será que los brazos de los luchadores se extenderán, lo cual posibilitará numerosos movimientos y estrategias.



ULTRA STREET FIGHTER II

Capcom • 26 de mayo • 1-2 jugadores

El mítico juego de lucha tendrá una nueva versión en Switch, en la que podremos desafiar a otro jugador tanto en la misma consola como en el online. Además, habrá un nuevo modo cooperativo local en el que dos jugadores podrán desafiar juntos a un luchador controlado por la CPU.



DRAGON BALL XENOVERSE 2

Bandai Namco / Dimps • 2017 • 1-6 jugadores

En el juego de Dragon Ball más grande hasta la fecha podremos disfrutar de la compañía de otros jugadores, tanto desafiándolos en combate como colaborando en un gran cooperativo. Incluirá más de cien personajes jugables, entre ellos los de la nueva serie Dragon Ball Super.



EL MULTIJUGADOR MÁS PRO

Practica y prepárate para desafiar a los mejores en estos juegos.

FIFA 18 / NBA 2K18

EA Spots / 2K Sports • Sin confirmar • 1-10 jugadores

Aún no conocemos los detalles de las próximas ediciones de estas dos populares sagas deportivas, pero está confirmado que ambas saldrán en Switch. Ya seáis más de fútbol o de baloncesto (o de ambas), estos juegos colmarán vuestras expectativas, y sin duda lo mejor será echar pachangas con colegas y con jugadores de todo el mundo.



MINECRAFT

Mojang • Sin confirmar • 1-8 jugadores

Tras la excelente versión de Wii U, Minecraft llegará a Switch en una encarnación aún mejor. Como ya sabréis, este exitoso juego desarrolla nuestra creatividad para construir todo tipo de escenarios y nos lleva de aventura por mundos de lo más diversos. Al igual que en Wii U, es de esperar que haya tanto pantalla partida como online. ¿Tendremos también elementos de Super Mario en esta versión?



SPLATOON 2

Nintendo • Verano • 1-8 jugadores

Si el primero ya era un vicio, ya veréis con este. Ahora las batallas de pintura para hasta 8 jugadores no estarán sólo limitadas al online, sino que también podrán disfrutarse en modo local (en todas las modalidades de la consola: televisor, sobremesa o portátil). Además, el online se verá reforzado por el nuevo chat de voz, disponible a través de una aplicación de Switch que Nintendo lanzará próximamente en móviles.





¡AQUÍ JUGAMOS TODOS!

Propuestas de todo tipo, para todos los gustos.

YOOKA-LAYLEE

Team17 / Playtonic Games • 2017 • 1-4 jugadores

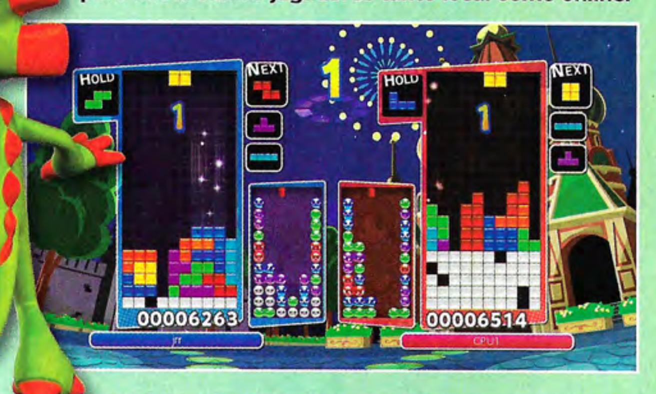
Este plataformas 3D desarrollado por antiguos miembros de Rare nos presentará una gran aventura que recordará a clásicos de N64 como Banjo-Kazooie, con la opción de cooperativo para 2 jugadores. Además, también incluirá ocho divertidos minijuegos en los que podrán competir hasta 4 personas.

PUYO PUYO TETRIS



Sega • 28 de abril • 1-4 jugadores

Dos de las sagas de puzle más populares de la historia se unirán en este sensacional crossover. Tras quedarnos con la miel en los labios después de que las versiones de Wii U y 3DS se quedaran en Japón, muy pronto podremos disfrutar por fin del juego en Switch. Incluirá varios modos con diversas reglas y conceptos, y multijugador para hasta cuatro jugadores tanto local como online.



RAYMAN LEGENDS

Ubisoft • 2017 • 1-4 jugadores

Si no lo jugasteis en Wii U, esta vez no tenéis excusa. Switch recibirá una "Definitive Edition", que incorporará contenidos exclusivos aún por detallar. El cooperativo seguirá siendo su gran punto fuerte, con distintos personajes jugables (Rayman, Globox y los Diminutos) que poseen diversas habilidades y movimientos. Estamos deseando ver qué cosas añade Ubisoft en Switch a un juego que ya de por sí es una maravilla.



STARDEW VALLEY

Chucklefish Games / ConcernedApe • Verano

Este elogiado juego "indie" de rol y simulación (inspirado por Harvest Moon / Story of Seasons) llegará a Switch en verano, en una versión que será la primera en ofrecer multijugador. Aún no hay detalles sobre este modo, pero se espera que sea un cooperativo en el que interactuemos con otros jugadores en este mundo rural. Ya sabéis, muy pronto podréis invitar a vuestros amigos a la granja de vuestros sueños.



3DS: mucha vida por delante

Si pensáis que 3DS va a bajar el ritmo tras el lanzamiento de Switch, estáis muy equivocados. Tras seis años, a la veterana portátil de Nintendo aún le queda muchísima cuerda: estos son sólo algunos de los juegos que nos esperan.






• NINTENDO / GREZZO • AVENTURA / ROL • 2017

Ever Oasis

El desafío de fundar y expandir una aldea en un terreno inhóspito y lleno de peligros.

Grezzo, el estudio que se encargó de las adaptaciones de Zelda: Ocarina of Time y Majora's Mask para 3DS, lo hizo tan bien que Nintendo le ha encargado la creación de **una nueva y ambiciosa propiedad intelectual**. El gran protagonista de esta aventura de rol y acción es Tethu (que puede ser chico o chica, según nuestra elección), un "seedling" elegido para la misión de **crear un oasis en medio de un extenso desierto**. Para tal fin habrá que completar una gran variedad de objetivos en mazmorras y cuevas a lo largo de dicho desierto, y con los materiales y aldeanos que encontremos iremos perfeccionando nuestro oasis. Además, también nos enfrentaremos a la amenaza que suponen el antagonista Chaos y sus esbirros, y los combates serán en tiempo real con un equipo de hasta tres personajes.





• NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS • ROL TÁCTICO • 19 DE MAYO

Fire Embles Echoes: Shadows of Valentia

Una legendaria entrega inédita en Europa renace con todo el potencial de 3DS.

En sólo un par de meses tendremos con nosotros un nuevo Fire Emblem para 3DS, tras el gran sabor de boca que dejaron Awakening y Fates. En esta ocasión gozaremos con **un completísimo remake de Fire Emblem Gaiden**, la segunda entrega de la saga, que salió para Famicom (la NES japonesa) hace ya 25 años. En su época, aquel juego destacó por experimentar con multitud de conceptos novedosos que le otorgaron una gran personlidad, entre ellos su **énfasis en la exploración**: tanto a través de un extenso mapamundi, como de manera libre en ciertas aldeas y mazmorras. Toda esa esencia será trasladada a 3DS con un apartado gráfico y unas mecánicas adaptados a los tiempos que corren, y unas batallas en la línea de sus predecesores de 3DS.







• MARVELOUS • SIMULADOR / ROL • SIN CONFIRMAR

Story of Seasons: Trio of Towns

La granja nunca tuvo un vecindario tan animado.

La saga anteriormente conocida como Harvest Moon tiene otra entrega más en 3DS, que salió en Japón el verano pasado. Tras su reciente lanzamiento en Norteamérica, creemos que es cuestión de tiempo que lo tengamos también en Europa. Trio of Towns destacará por llevarnos a **una granja rodeada por tres grandes pueblos**, cada uno con un estilo de vida y características muy diferentes. Uno de ellos será exótico y con playa, otro con un gran río e inspiración asiática, y el tercero parecerá sacado del salvaje oeste americano. En cada uno de ellos haremos distintos amigos y conseguiremos diversos recursos, que nos servirán para **cultivar nuestra granja**, poblarla de animales, pescar...





• LEVEL-5 • AVENTURA / PUZLES • 2017

Lady Layton

Un nuevo comienzo, tanto en prota como en puzles.

Con sus dos excelentes trilogías, el profesor Layton se ganó un hueco en nuestros corazones. Para la próxima entrega, Level-5 ha querido dar una gran vuelta de tuerca: el juego estará **protagonizado por un personaje completamente nuevo, Katrielle "Kat" Layton**, que no es otra que la hija del caballeresco profesor. Estará acompañada de un perro parlante llamado Sharo y también de sus amigos Geraldine Royer y Noah Mondeor. Juntos seguirán las pistas para encontrar al profesor Layton, que ha desaparecido misteriosamente. Por el camino no sólo nos esperará una gran trama llena de giros, sino también multitud de puzles que pondrán a prueba nuestro ingenio. Esta será **la primera entrega tras el triste fallecimiento del psicólogo Akira Tago** (murió el año pasado a los 90 años), que hasta ahora había diseñado los puzles de la saga. Ahora los rompecabezas estarán a cargo de Kuniaki Iwanami, que también está preparando maneras muy ocurrentes de hacernos darle al coco.









• LEVEL-5 • AVENTURA / ROL • SIN CONFIRMAR

The Snack World

Level-5 se saca de la manga un nuevo universo con el que quiere repetir el éxito de YO-KAI.

Tras el éxito de YO-KAI WATCH e Inazuma Eleven, Level-5 prepara otra nueva y ambiciosa propiedad intelectual que englobará videojuego, manga, serie de animación y merchandising de todo tipo. Uno de los elementos más importantes del juego será su compatibilidad con unos **juguetes en forma de llavero conocidos como "Jara"**, que podrán conectarse mediante la misma tecnología NFC que los amiibo (acercándolos a la pantalla en New 3DS y New 3DS XL, o con el periférico lector en los modelos anteriores). Los "Jara" representarán **ítems como armas y escudos**, que desbloquearemos al conectarlos para usarlos en el propio juego. La aventura transcurrirá en un mundo de fantasía y el protagonista será un joven muchacho llamado Chup, que emprenderá un viaje en busca de venganza tras la destrucción de su aldea. Por el camino se enamorará de una caprichosa princesa, que le encargará misiones absurdas con las que satisfacer sus egoístas deseos. Por suerte para Chup, contará con la ayuda de sus amigos Mayone (una jovencita con poderes mágicos) y Pepperon (un musculoso guerrero), entre otros compañeros. No sólo podremos controlar a Chup, sino también a un personaje que creemos nosotros mismos en el editor, y los combates serán en tiempo real.



• Rising Star Games / Office Create • Simulador • Abril

COOKING MAMA: SWEET SHOP

La nueva entrega de la popular saga de cocina está a la vuelta de la esquina, e incluirá 60 recetas y más de 160 minijuegos que harán uso de funciones de 3DS como el micrófono y la pantalla táctil. Un manjar muy delicioso, que analizaremos dentro de muy poco.



• Level-5 • Rol • 7 de abril

YO-KAI WATCH 2

Uno de los bombazos del año está a escasas semanas de su lanzamiento. Su demo está ya disponible, así como un completo avance en este número.





• Locomalito • Acción / Plataformas • 2017

MALDITA CASTILLA EX

Uno de los juegos españoles más aclamados de los últimos años llegará muy pronto a 3DS en la edición mejorada "EX", que incluye más escenarios y enemigos. Es un divertido juego de acción clásico, que transcurre en la Castilla del siglo XI.









• NINTENDO • ROL • SIN CONFIRMAR

Miitopia

Así es la aventura más épica y alucinante que hayan vivido los Mii.

Este curioso y atractivo título salió en Japón hace unos meses, donde tuvo una buena acogida y se le conoció como "un Tomodachi Life de rol". Los grandes protagonistas serán **los Mii, a quienes podremos asignar clases roleras** tan variadas como caballero, mago, sacerdote, ladrón, chef o "idol", entre muchas otras. Así, los Mii que hayamos creado nosotros mismos (y también los que hayamos conseguido escaneando códigos QR) vivirán **una simpática y gran aventura de rol**, en un mundo de fantasía y magia. Los combates serán por turnos y nos enfrentaremos a más de 250 tipos de monstruos diferentes, encabezados por el gran antagonista: el Señor Demonio. Este siniestro enemigo también estará representado por un Mii, así que podréis seleccionar al que más rabia os dé. Pero no todo será pelear, ni mucho menos, porque también visitaremos aldeas, desarrollaremos la relación entre nuestros Mii, los llevaremos a comer y muchas otras cosas. Además, muchas de las figuras amiibo serán compatibles con el juego, y gracias a ellas desbloquearemos disfraces basados en sus respectivos personajes. Id personalizando a vuestros mejores Mii, porque próximamente estarán llamados a salvar el mundo.

LOS Mii PROTAGONIZARÁN UNA GRAN AVENTURA DE ROL EN UN MUNDO DE FANTASÍA, Y PODREMOS ASIGNARLES MULTITUD DE CLASES

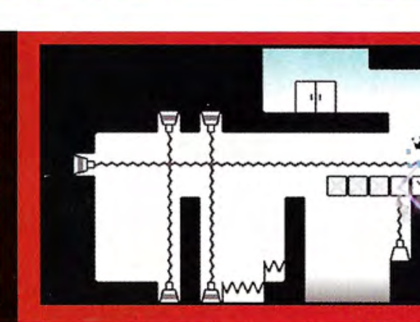




• Nintendo • Acción / Plataformas • 2017

PIKMIN

Anunciado en un Nintendo Direct hace unos meses, será la primera entrega de la saga en una portátil y ofrecerá una experiencia muy diferente a la de sus predecesores: una aventura de acción y plataformas de avance lateral.



• Nintendo / HAL Lab. • Plataformas / Puzle • 23 de marzo

BYE-BYE BOXBOY!

La tercera entrega de BoxBoy! volverá a proponernos niveles llenos de puzles, con novedades como las cajas explosivas y las cajas propulsadas.





• Nintendo / Koei Tecmo • Acción • Otoño

FIRE EMBLEM WARRIORS

Esta nueva colaboración entre Nintendo y Koei Tecmo seguirá los pasos de Hyrule Warriors, y esta vez habrá acción a tutiplén con los personajes de la saga Fire Emblem. Esta versión portátil sólo funcionará con New 3DS y New 3DS XL.

• CAPCOM • ROL • SIN CONFIRMAR

Monster Hunter Stories

Una nueva manera de adentrarse en el fascinante mundo de los monstruos de Capcom.

Este juego nos mostrará el universo Monster Hunter desde una perspectiva totalmente nueva, en una experiencia de **rol y coleccionismo de monstruos** al estilo de sagas como YO-KAI WATCH y Pokémon. En lugar de ser cazadores, nos pondremos en la piel de **jinetes que viven en armonía con los monstruos** más míticos de Monster Hunter, y que cabalgan a lomos de ellos para pelear en combates por turnos. El argumento también será más importante que en otros Monster Hunter, con una historia amena en la que conoceremos a muchos personajes entrañables. Por si fuera poco, habrá **batallas multijugador tanto en conexión local como online**.











• ATLUS • ROL • SIN CONFIRMAR

Etrian Odyssey V

Cuatro razas y diez clases con las que alcanzar la cima del laberíntico Árbol de Yggdrasil.

La saga de rol y exploración de mazmorras de Atlus ha cumplido recientemente su décimo aniversario, y esperamos celebrarlo pronto con esta nueva entrega. Tras los remakes Etrian Odyssey Untold, la saga retoma el curso de su rama principal con esta quinta entrega numerada. La aventura nos lleva a la tierra de **Arcadia, en la que se alza el legendario Árbol de Yggdrasil**; según cuenta la leyenda, quienes alcancen su cima verán sus sueños hechos realidad. Con este pretexto iremos ascendiendo por los laberínticos y mazmorreros escenarios del árbol, repletos de enemigos a los que vencer en combates por turnos. El juego introduce un **nuevo sistema de razas** para nuestros personajes jugables, con cuatro variedades muy diferenciadas: los "Earthrun" (humanos), los "Lunaria" (elfos), los "Therian" (personas con aspecto de bestias) y los "Bronie" (enanos). Dependiendo de la raza del personaje, podrá acceder a **distintas clases entre las diez disponibles** (todas ellas nuevas en la saga). De hecho, la combinación de raza y clase es lo que aportará una mayor profundidad a esta entrega, pues nos permitirá mucha más versatilidad para desarrollar personajes de lo más variados. Cada clase tendrá diferentes puntos fuertes: por ejemplo, Warlock y Necromancer destacarán en magia, mientras que Herbalist y Shaman estarán especializados en apoyar a sus compañeros.



• FuRyu • Rol • Aún sin confirmar

THE ALLIANCE ALIVE

El nuevo juego de rol por turnos de los creadores de The Legend of Legacy contará con nueve protagonistas con historias conectadas, que tendrán que enfrentarse a unos demonios que se han apoderado de su continente. El guion será obra del creador de Suikoden.



• Capcom • Rol / Acción • Aún sin confirmar

MONSTER HUNTER XX

Esta edición ampliada y mejorada de Monster Hunter Generations incluirá nuevos monstruos, misiones de rango G, escenarios adicionales y dos nuevos estilos de caza (Brave y Renkin). Aún no sabemos si llegaremos a verlo en Europa.



• 13AM Games • Plataformas • 2017

RUNBOW POCKET

Hace dos años ya lo tuvimos en Wii U, y pronto recibiremos esta versión "Pocket" (sólo para New 3DS y New 3DS XL). En este original juego de plataformas, los elementos en pantalla se verán alterados cada vez que cambien de color.







• SQUARE ENIX • ROL • SIN CONFIRMAR

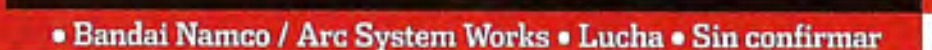
Dragon Quest XI

El rol japonés clásico alcanzará su cima en 3DS con esta gran maravilla.

Este será posiblemente el juego más grande y ambicioso que veamos en 3DS: disfrutaremos en la veterana portátil de la misma aventura e historia que en la versión de Switch, e incluso con características propias. Lógicamente, el apartado visual no será tan espectacular como en la nueva consola, pero técnicamente exprimirá al máximo la potencia de 3DS, y además **la doble pantalla permitirá un acercamiento muy original**: en la de arriba veremos gráficos modernos, y en la de abajo la misma situación representada con gráficos retro como los de los primeros Dragon Quest. Un puntazo, sin duda. Además, esta versión para 3DS también **aprovechará las funciones StreetPass** (aún no hay detalles sobre ello). Será un juego de rol clásico por turnos y transcurrirá en el nuevo mundo de Rotozetasia. Controlaremos a un joven chico de 16 años, que al principio de la aventura **descubrirá que es la reencarnación del héroe que salvó el mundo.**

ESTA VERSIÓN PARA 3DS DESTACARÁ POR SU ORIGINAL USO DE LA DOBLE PANTALLA, Y ADEMÁS TENDRÁ FUNCIONES STREETPASS





• Bandai Namco / Arc System Works • Lucha • Sin confirmar

ONE PIECE: GREAT PIRATE COLOSSEUM

De los desarrolladores de Dragon Ball Z: Extreme Butoden, este juego de lucha basado en One Piece tendrá una jugabilidad similar. Con 23 personajes jugables y más de 80 de apoyo.



• Square Enix • Rol • Sin confirmar

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER 3



La nueva entrega de esta popular subsaga, centrada en reclutar monstruos. Ojalá nos llegue la versión Professional.





• Koei Tecmo • Aventura gráfica / Novela visual • Sin confirmar

ATTACK ON TITAN: ESCAPE FROM CERTAIN DEATH

En esta aventura conversacional controlaremos a un nuevo personaje, con el objetivo de escapar de un viejo castillo. Por el camino encontraremos a personajes como Eren, Mikasa y Levi.

Novedades

THE LEGEND OF ZELDA™ BREATH OF THE WILD

Hace 30 años supimos lo que era ser libres, la incertidumbre de no saber adónde ir, el miedo a caer ante cualquier enemigo y la emoción de descubrir Hyrule. Hoy revivimos aquellas sensaciones en el mejor Zelda jamás creado junto a Ocarina of Time.

Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **64,95 €**
zelda.com



Argumento



Cuanto menos sepáis, mejor. Pero ya os adelantamos que, incluso aunque os hayáis tragado todos los tráilers, os vais a llevar una sorpresa. Lo que cuenta y cómo lo cuenta, supone toda una deconstrucción de la saga Zelda.

LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS





1-2-SWITCH pág 44



SNIPPERCLIPS pág 46



FAST RMX pág 50



MARIO SPORTS SUPERSTARS pág 52



Hay gran cantidad de atuendos, cada uno con estadísticas de defensa y atributos distintos. Podemos conseguirlos en las tiendas o superando pruebas.



A veces es mejor tirar de sigilo; presiona el stick izquierdo para caminar en cuclillas y echa un ojo al medidor de ruido para controlar el sonido de tus pasos.



Hyrule, qué bien te ves

Da igual la hora del día o el clima: Hyrule siempre nos deja imágenes de bellísima factura y un horizonte que llega hasta donde alcanza la vista.

Podríamos dedicar las ocho páginas de este análisis a hablar única y exclusivamente de todos los pequeños detalles que hacen único a **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Podríamos hablar de aquel perro al que ofrecimos una manzana y se puso como loco de contento, siguiéndonos de un lado a otro de la posta; podríamos hablar del Kolog al que golpeamos con la misma roca bajo la que se escondía (fue por error, por supuesto) y su divertida reacción; o de aquella tarde de lluvia en la que nos refugiamos junto a otro viajero bajo un techo improvisado y de las historias y rumores que compartimos hasta que el cielo se despejó; o de todas y cada una de sus geniales misiones secundarias que enriquecen aún más su inmenso mundo abierto.

Pero no vamos a hacerlo, porque una de las razones por las que Breath of the Wild es, muy probablemente, **la mayor aventura de todos los tiempos**, es su capacidad para sorprender continuamente.

OFRECE UNA LIBERTAD SIN PRECEDENTES; LA SENSACIÓN DE QUE CUALQUIER COSA ES POSIBLE ES PERMANENTE.

Arranca MasterChef: Hylian Edition

En Zelda: Breath of the Wild no vamos a encontrar corazones al cortar un matojo de hierba ni pociones milagrosas que devuelvan toda la salud. Para seguir con vida, es necesario recurrir a carne, fruta, vegetales... Comida, vaya. Pero para que surtan mayor efecto, lo mejor es que Link se ponga su gorro... de cocinero. Un buen fuego, una cacerola y nuestra imaginación a la hora de mezclar ingredientes dan como resultado un sistema de cocina más elaborado de lo que aparenta, con más recetas que el libro de Chicote.



Cazando animales conseguimos carne... pero la vía vegana es posible.



Con los ingredientes adecuados, los platos otorgan estados beneficiosos.



Elaboramos elixires con lagartos, bichos o partes de monstruos. Qué rico.

Tu cara me suena

Breath of the Wild presenta a un gran elenco de nuevos personajes, aunque muchos de ellos tienen un aire familiar, como si los conociésemos de toda la vida. Prestan su ayuda a Link de formas muy distintas e inesperadas, y su papel en la historia no os va a dejar indiferentes... Además, y por primera vez, ¡tienen voces (en castellano)! Sólo se oyen durante las secuencias de vídeo, pero funcionan tan bien que no nos importaría que sea la norma de ahora en adelante.

Revali

Este miembro de las tribu Orni (cómo han cambiado desde Wind Waker) es imbatible en el uso del arco... y en arrogancia. Su pasatiempo favorito es desafiar a Link. Y sí, es clavadito a Falco Lombardi.

Daruk

Este Goron es tan fuerte y resistente como las piedras que come para desayunar, y tan jovial como cierto Sabio del Fuego de nombre muy similar...

Mipha

Es la princesa de la tribu Zora, y uno de los miembros más respetados y queridos gracias a su devoción. Pero, ante todo, es la amiga de la infancia de Link.

Zelda

La historia hace hincapié en su evolución y desvela facetas hasta ahora desconocidas. La Princesa nunca había tenido tanta personalidad.

Guardianes

Estos seres mecánicos ancestrales patrullan Hyrule a la caza de cualquier viajero extraviado. ¿Quién los ha creado? Y ¿por qué se comportan así?

Bokoblin

Son los enemigos más habituales y, aunque no son demasiado listos, pueden sorprender aprovechando cualquier elemento del entorno como arma.



Talar árboles sirve para conseguir madera, pero gracias al elaborado sistema de físicas también puede valer para crear puentes improvisados. Ni en Bricomanía.



¿1080º Snowboarding? Link puede emular este clásico de Nintendo 64 utilizando un escudo para deslizarse a toda velocidad. Y, de paso, marcarse alguna pirueta.



Los primos de Epona

Podemos atrapar hasta cinco caballos y "almacenarlos" en las postas. Tienen distintas estadísticas; cuanto mejores son, más difíciles de domar.



Conseguir rupias ya no es tan fácil; ahora, lo mejor para llenar la cartera es vender minerales.



Hay guiños a TODAS las entregas, algunos muy sutiles, y otros... bastante más evidentes.

De hecho, si todavía no lo has jugado, lo mejor que puedes hacer es ponerle solución en cuanto termines de leer este texto, pero basta con que sepas que se trata de una aventura inolvidable, magistral en muchos aspectos y **el mejor Zelda junto con Ocarina of Time**.

Libre como el viento

Breath of the Wild es, en todos los sentidos, un homenaje a la primera entrega de NES. Nada más empezar, notarás que apenas hay indicaciones y que puedes moverte a tus anchas sin ninguna restricción. Y eso que la primera zona, conocida como la Meseta de los Albores, es el punto más "guiado" de la aventura, ya que funciona como una especie de tutorial para acostumbrarnos a las nuevas habilidades y poderes de Link. Pero, una vez superado, el reino de Hyrule se abre ante nosotros en su totalidad y, si somos hábiles, **no habrá montaña, río o tormenta de nieve que nos impida avanzar**. De hecho, lo de ir a por Ganon desde el inicio iba en serio...

EN HYRULE SE RESPIRA VIDA: FAUNA, FLORA Y HABITANTES REACCIONAN A TODO LO QUE SUCEDE A SU ALREDEDOR.

En lugar de decirnos constantemente adónde ir y qué hacer a continuación, Breath of the Wild se limita a señalar varios objetivos principales y dejarnos elegir nuestro destino. De nosotros depende encontrar el lugar en cuestión a base de interpretar pistas, leer carteles y seguir las indicaciones que nos haya aportado el personaje de turno, lo que nos hace sentirnos como auténticos



Adiós al verde. Que Link no vista su túnica y gorro habituales presagia que estamos ante el Zelda más rupturista.

Es peligroso ir solo, ¡toma esto!

En anteriores Zelda, existían "barreras" que era imposible superar sin el objeto adecuado (un ítem que, en la gran mayoría de casos, solía ser el tesoro de una mazmorra). En Breath of the Wild estos artilugios reciben el nombre de "módulos" y son una suerte de aplicaciones de la Piedra Sheikah que obtienes al principio de la aventura. Todos juegan con las leyes de la física y la gravedad, que puedes alterar para "deformar" la naturaleza de Hyrule en tu beneficio. En este caso y más que nunca, el límite está en tu imaginación como jugador.



Bombas remotas. Las hay cúbicas y esféricas, para "plantarlas" o que rueden.



Imán. Ideal para mover losas pesadas... o utilizarlas como armas aplastantes.



Paralizador. Al golpear un objeto paralizado, sale despedido por los aires.



Témpano. Crea pilares de hielo para cruzar ríos, sacar cofres bajo el agua...



Cámara. Al fotografiar enemigos, armas u objetos, su entrada se añade a la enciclopedia. ¡Y no faltan los "selfies"!

Las Grandes Hadas tampoco han querido perderse su cita con Link, aunque su función ha cambiado bastante respecto a entregas anteriores.



Llueve sobre mojado

La lluvia no es un simple efecto atmosférico: escalar se vuelve especialmente complicado por los resbalones. Por suerte, también amortigua el sonido de las pisadas.





aventureros explorando una tierra ignota. Esto se vuelve aún más pronunciado durante las **misiones secundarias** y las Pruebas Heroicas, encargos especiales que suelen salirse de la jugabilidad habitual y nos obligan a darle al coco. Todo esto, unido a la desafiante dificultad de los enemigos, hace de Breath of the Wild **el Zelda más difícil** desde las entregas de NES.

El nuevo Master Quest

Porque los Bokoblin, los Moblin y el resto de enemigos que habitan Hyrule no se andan con tonterías y aprovecharán cualquier objeto a su alcance para acabar con Link. Y hay enemigos capaces de restar cinco corazones (o más) de un plumazo, por lo que conviene evitarlos al principio. Los combates son muy exigentes y fallos de principiante, como ir mal equipados o los excesos de confianza, se pagan caros.

En este sentido, la aventura tiene un notable **componente de supervivencia**: además de tener que cazar y cocinar para comer, es necesario abrigarse en los páramos helados y protegerse del calor en las zonas con altas temperaturas. Para hacerlo, podemos tratar de conseguir equipo que ofrezca resistencia frente a condiciones extremas o **cocinar platos y elixires** que nos otorguen estados beneficiosos



Edición Especial

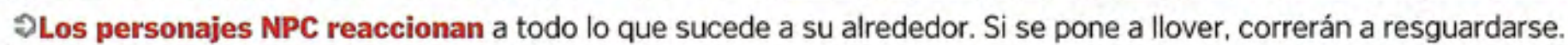
Quieres una, ¿verdad? ¡Pues ya estás participando en nuestro concurso del mes para llevarte una de las diez que regalamos!

CADA RINCÓN DE HYRULE ESCONDE ALGÚN SECRETO GENIAL QUE NOS INVITA A EXPLORAR SIN DESCANSO.









Los personajes NPC reaccionan a todo lo que sucede a su alrededor. Si se pone a llover, correrán a resguardarse.



Hay cosas que nunca cambian, como poder usar a los cucos para planear. ¡Trátalos bien...!

La paravela

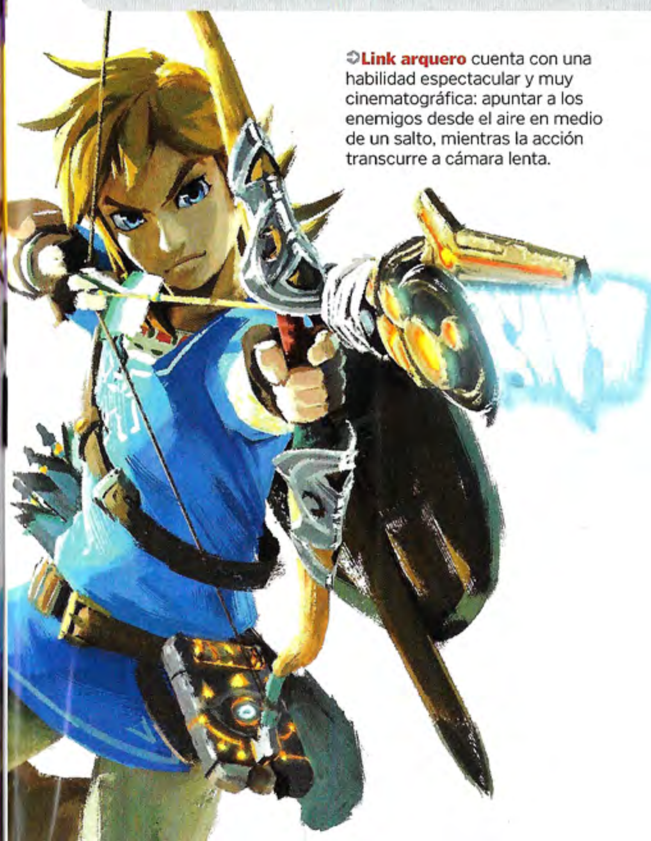
Se trata de una evolución del manto sagrado de Skyward Sword, que nos permite planear o incluso volar aprovechando corrientes de aire. Y sin necesidad de mecánicas complejas o combinaciones de botones, multiplica nuestras opciones de desplazamiento y eleva la sensación de libertad por los cielos. Un abrazo a los pelícaros que nos lean...



Planear con la paravela también consume vigor, dando como resultado una nueva receta: puré de Link.



Hay una tintorería donde es posible cambiar el color de los atuendos. Así que, si añoráis el mítico traje Kokiri, debe ser vuestra primera parada.



Link arquero cuenta con una habilidad espectacular y muy cinematográfica: apuntar a los enemigos desde el aire en medio de un salto, mientras la acción transcurre a cámara lenta.

durante varios minutos. Si somos hábiles en el fogón, incluso es posible **idear recetas** que aumenten la salud, el poder de ataque o el número de corazones de forma provisional, incrementando nuestras probabilidades de salir airosos de los combates más peliagudos.

El equipo está gestionado de una forma de lo más curiosa, y es que Link ya no cuenta con un par de armas para toda la aventura, sino con todo un arsenal a su disposición. ¿La pega? **Se rompen. Y muy rápido.** Esto nos obliga a cambiar continuamente de armas, a reservar las más poderosas para los enemigos más fuertes y, en definitiva, a variar y no estancarnos en un estilo de lucha durante toda la aventura. Pero no te preocupes, porque hay armas de sobra y pocas veces tendrás las manos vacías. Además, el último golpe antes de romperse siempre provoca daño extra, lo que supone un pequeño alivio ante el inconveniente.

Mazmorras bestiales

Breath of the Wild revoluciona gran parte de las convenciones a las que nos tenía acostumbrados la saga Zelda, ¿y qué había más convencional que las mazmorras? Su número se ha reducido considerablemente, así como su formato. Esto puede parecer algo negativo, pero no lo es si tenemos en cuenta dos factores: el primero, que **por todo Hyrule hay repartidos 120 santuarios** que, en esencia, son minimazmorras; por lo tanto, si lo tuyo son los puzles te vas a hartar. Y en segundo lugar, que **el diseño de las nuevas es tan fantástico** que nos han dejado muy buen sabor de boca.

Lucha libre

Link es capaz de atacar, saltar y disparar flechas como siempre, pero en esta ocasión es más versátil que nunca y, además de espadas, puede hacer uso de lanzas, hachas, mazas, espadones... ¡o incluso escobas! Cada arma posee distintas propiedades, haciendo que su efectividad varíe en función del enemigo. Y no temas, que tampoco faltan armas clásicas, como bumeranes o la legendaria Espada Maestra.



Al esquivar o bloquear puedes realizar una demoledora ráfaga de ataques.



Al saltar y apuntar la acción se ralentiza durante unos pocos segundos.



Con cuatro símbolos de valía podemos conseguir un nuevo contenedor: de corazón o de vigor. Ambos son importantes, pero se pueden intercambiar de cierta forma.





Los caballos no pueden llegar al desierto, pero podemos darnos un "morsazo" utilizando un escudo. El desierto es también una de las zonas más inclementes: por el día el calor es sofocante y por la noche hace falta una rebequita.

Los santuarios

Se trata de pequeñas ruinas diseminadas por el reino de Hyrule, cuyo interior alberga todo tipo de pruebas. La gran mayoría son puzles, pero algunos también proponen desafiantes combates. Al superarlos, obtenemos un símbolo de valía y, al reunir cuatro de ellos, puedes intercambiarlos en las estatuas de la Diosa Hylia por un nuevo contenedor de corazón o vigor. Hay un total de 120 y son todos diferentes.



Encontrarás puzles de todo tipo, y todos obligan a pensar. Y sorprende sobremanera que no existan dos iguales.



Todos requieren el uso de módulos; en los más sencillos basta con uno, y los más elaborados nos obligan a combinar.

No vamos a entrar en más detalles para que las descubráis por vuestra cuenta, así que sólo diremos que su estructura ofrece **mucha más libertad a la hora de afrontarlas**, y que todas cuentan con una mecánica jugable de lo más interesante. El único "pero" es que tanto las mazmorras como los jefes poseen un diseño visual demasiado similar entre sí, lo que hace que sean menos memorables que en otras entregas.

El puzle es el mapa

Pero el secreto de Breath of the Wild reside en la propia Hyrule, **el mundo virtual más descomunal y trabajado** que ha pasado por los circuitos de una consola de Nintendo. Ningún espacio, por grande y vacío que parezca a primera vista, se ha diseñado al azar. **Todo tiene un sentido** y una posición lógica dentro del gigantesco puzle que es su mapa, como si cientos de niveles de otros juegos se hubieran unido para dar forma a la fase más grande y abierta de todos los tiempos. Cada río, cada montaña, cada piedra y cada árbol esconden una nueva misión, una nueva historia o un nuevo objeto oculto; siempre hay algo que nos motiva a ir cada vez más lejos y visitar zonas cada vez más peligrosas. Incluso cuando hayas terminado la historia principal, que **puede llevarte unas 35 horas**, te quedarán infinidad de secretos más por descubrir.



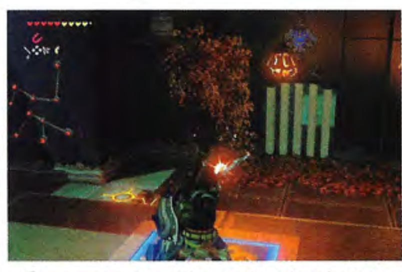
Las otras reliquias

Todos los amiibo de la serie Zelda tienen algún efecto en Breath of the Wild. Y ojo, que algunos son la única forma de obtener objetos muy especiales...





¿Darle de comer a un bonito perro? Sí, también puedes hacerlo; y si lo repites, algo bueno podría suceder...



Los puzles se pueden resolver de más de una forma, algunas de lo más originales... ¡Prueba!



Los Kolog se esconden en los sitios más insospechados. Y hay unos cuantos: ¡900!

Sin límite

Una idea tan sencilla como la escalada, se convierte en manos de Nintendo en el martillo que destroza de golpe todas las barreras que presentan otros juegos de mundo abierto. No hay límite vertical.



Cualquier montaña se puede escalar, siempre y cuando Link posea el vigor suficiente... o alimentos para reponer fuerzas.



Hay enemigos especiales repartidos por todo Hyrule. Su tamaño y fuerza son descomunales, así que conviene evitarlos al principio.

BREATH OF THE WILD REDEFINE LOS JUEGOS DE MUNDO ABIERTO DE UNA FORMA QUE SÓLO NINTENDO PODRÍA INSTAURAR.

Es la aventura definitiva. Y si su diseño ya es para aplaudir con los Joy-Con, lo mismo se puede decir del apartado visual: la forma en que la luz ilumina todo el reino a distintas horas del día, las pisadas de Link sobre el agua, los efectos de la lluvia y los rayos, la riqueza cromática de las distintas zonas... Lo único criticable son algunas ralentizaciones en modo TV, pero no son demasiado molestas ni evitarán que te detengas a admirar el paisaje y respirar la vida que desprende Hyrule. Buena parte de la "culpa" la tiene también el tratamiento del sonido. La música, más sutil y ambiental que en ningún otro Zelda, se echa a un lado para que la voz de la naturaleza se convierta en la banda sonora principal.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild es un hito de los videojuegos que se recordará durante años y la mejor bienvenida imaginable para Nintendo Switch; un tesoro que llega para enseñarnos cómo deberían ser todas las aventuras: **imprevisibles, preciosas y salvajes** como la madre naturaleza.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Preciosos. Es como estar viendo una película de animación.

Diversión ★★★★
Es una sucesión de sorpresas constante. Imposible cansarse.

Sonido ★★★★
Los sonidos de la naturaleza hacen que Hyrule cobre vida.

Duración ★★★★
Unas 35 horas de historia, y el doble con todos sus secretos.

☺ Hyrule. La sensación de vida y aventura. Todas las sorpresas que esconde.

☹ Algunas ralentizaciones en modo TV. Jefes y mazmorras similares en aspecto visual.

Nuestra opinión

El Ocarina of Time de nuestro tiempo

La vida no es fácil cuando formas parte de la misma familia que Ocarina of Time, pero si hay un juego capaz de arrebatarle la corona... ese es sin duda Breath of the Wild. Larga vida al rey.

Te gustará...

Más que... / **Y más que...**



Zelda: Skyward Sword (Wii) — Zelda: Twilight Princess HD (Wii U)

Total

100

EL DATO
El tiempo de carga cada vez que regresas al juego desde el menú "Home" es de 15 segundos exactos.





Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **59,95 €**
nintendo.es/zelda



Argumento
Link despierta tras un siglo de letargo para devolver a una Hyrule en ruinas su antiguo esplendor, confinar a Ganon en las tinieblas y rescatar a la princesa Zelda en la tierra más libre e inmensa que ha explorado.

The Legend of Zelda Breath of the Wild

Link alcanza la cumbre técnica de Wii U.

Ahora sabes lo que nos ha parecido la obra maestra de Switch, pero el único Zelda inédito de Wii U merecía su propio análisis, por los cuatro años de espera desde que se anunció originalmente como exclusivo para Wii U, y que ha acabado convertido en **la despedida más grandiosa** y memorable que ha recibido una consola de Nintendo.

Similitudes salvajes

Zelda: Breath of the Wild para Wii U es exactamente **el mismo juego** de Switch, con su descomunal mundo abierto desbordante de vida, su sensación de libertad infinita y el mismo motor gráfico que en Switch, pero la versión de Wii U es ligeramente inferior en un par de aspectos técnicos, empezando por la **resolución**. Como es lógico, el GamePad pierde la nitidez, retroiluminación, brillo y viveza de colores que transmite la pantalla de Switch, pero en la tele también baja de los 900p a los **720p de Wii U**. Aunque este detalle no empaña la experiencia de juego, la otra diferencia que sí puede llegar a hacerlo es la tasa de fotogramas por segundo, que en Wii U provoca alguna ralentización de más que no hemos visto en Switch,



GamePad Sheikah
El GamePad de Wii U se ha quedado sin las funciones táctiles para las que se empezó a diseñar el juego, pero su modo Off-TV permite pasar la acción de la tele al mando y viceversa con un solo toque, incluso más rápido que en Switch.





Impresiona recorrer la nueva Hyrule en Wii U; la total libertad de interacción con el ecosistema marca un antes y un después en los videojuegos de mundo abierto.



Las condiciones atmosféricas añanden realismo a la naturaleza salvaje que nos rodea: ¿puede Link morir electrocutado por un rayo? Ya lo combrobarás...



LOS ENEMIGOS muestran una inteligencia artificial más pulida que nunca, lo que hace los combates más emocionantes, tácticos e imprevisibles.

EL ESCUDO se utiliza con el gatillo izquierdo, y su resistencia, variable según el material, obliga a dosificar su uso.

Link, lo tuyo es fijación

El Z-Targetting, o sistema de fijación de los enemigos, no ha dejado de evolucionar desde Ocarina of Time hasta alcanzar la perfección.

"Giroscopia" y pega

El sistema de apuntado de Wii U es un "copy-paste" del de Switch y viceversa, pero en el buen sentido, ya que los dos funcionan de fábula gracias al giroscopio del GamePad y los Joy-Con. Esto nos permite mover el catalejo en primera persona y apuntar en tercera para cazar animales con el arco o utilizar el nuevo módulo del imán.





La Trifuerza es intensa en ti cuando levantas objetos con... lla "U" de Wii U!

LAS SUTILES DIFERENCIAS TÉCNICAS NO ALTERAN LA ESENCIA DE ESTE JUEGAZO.

especialmente en combates contra grupos de enemigos y ciertos jefes, aunque nunca llega a resultar frustrante.

Nacido para Wii U

Lo que no cambia es el placer de jugar desde la cama en modo **Off-TV de un solo toque** sobre la pantalla táctil para saltar del televisor al GamePad (o a la inversa), sin necesidad de pulsar ningún botón adicional para reanudar la partida como sí ocurre en Switch, pero, a cambio, Wii U pierde la bendita posibilidad de llevarnos la partida a la calle. Aquí, los Joy-Con se cambian por la compatibilidad con el Wiimote y nunchako o el **mando Pro de Wii U**, que pierde el giroscopio y no es tan cómodo como el de Switch, pero completa un justo equilibrio de sutiles diferencias técnicas que no alteran la esencia del mejor último gran título jamás lanzado para una consola... y el mejor primer juego de su sucesora.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Ralentizaciones al margen, es la misma obra de arte de Switch.

Diversión ★★★★
La libertad hecha videojuego. Se te pasan las horas volando.

Sonido ★★★★
Aunque Aonuma decía que perdía detalles, suena igual de bien.

Duración ★★★★
El Zelda más largo de todos los tiempos... ¡y falta la expansión!

Todo lo que hace de él una maravilla se disfruta casi igual en Wii U. Un hito histórico.

Los tirones en la tasa de frames y su menor resolución. Ninguna función táctil.

Nuestra opinión

Wii U roza la perfección con su mejor despedida

Es el mismo prodigio artístico y jugable en ambas consolas, aunque la mayor frecuencia de petardeos lo alejan de la versión de Switch. Aun así, no te arrepentirás de jugarlo en Wii U.

Te gustará...

Más que... Zelda: Twilight Princess HD

Y más que... Zelda: The Wind Waker HD

Total

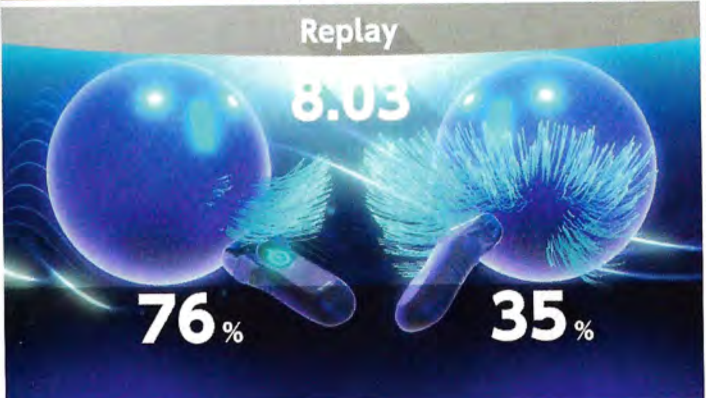
99

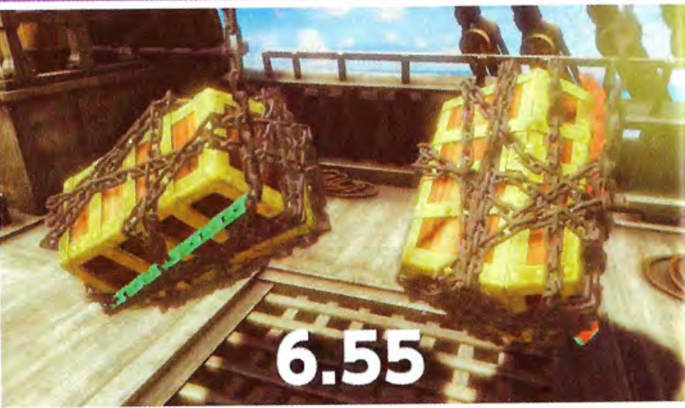






EL DATO
El modo por equipos con tablero virtual admite de 2 a 20 jugadores y puede durar entre 30 y 40 minutos.









Género **Social**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
nintendo.es



Contenido
Cada uno de sus 28 minijuegos expone una situación distinta, desde duelos de samuráis, vaqueros o magos hasta atrapar la bandera en la playa o mantener una pose en equilibrio en sesiones de yoga.

1-2-Switch

Los Joy-Con se montan su primer fiestón.

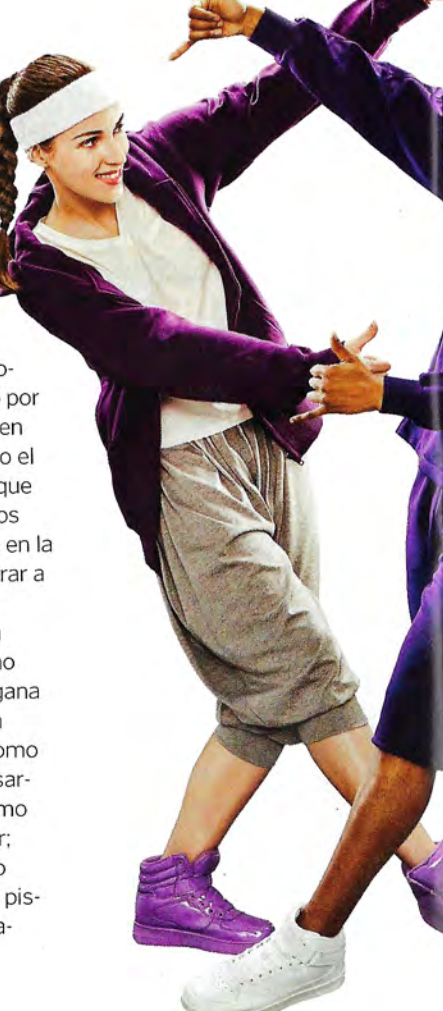
Cuando se anunció 1-2-Switch, las comparaciones con Wii Sports fueron inevitables, pero en realidad es más como un Wii Play: un popurrí de minijuegos sencillos ideados para demostrar las capacidades de sus mandos, en este caso los Joy-Con. Ellos son los protagonistas de esta fiesta compuesta por **28 minijuegos**, sin más ambición que arrancarnos unas risas entre amigos cuando el plan se queda en casa... o donde coloques tu Switch en **modo Tabletop**.

Abstenerse solitarios

1-2-Switch es un "party game" multijugador puro y duro, concebido para jugar siempre en pareja o en grupos por equipos, a excepción de un par de pruebas jugables por una sola persona como "Dulces sueños", donde acunar a un bebé para que se duerma, o "Atracón", donde masticar rápidamente para zampar bocadillos gracias a los **infrarrojos del Joy-Con** derecho.

Los minijuegos son directos y breves (a veces, demasiado) y algunos, como "Leche fresca", son tan surrealistas que parecen sacados de la añorada saga WarioWare. Pero todos sirven como excusa para presentarnos la tecnología de los Joy-Con, empezando por la **total precisión giroscópica** en retos como "Cofre del tesoro" o el equilibrista "Platillo giratorio", que trasladan nuestros movimientos fielmente a la pantalla, aunque en la mayoría ni siquiera hay que mirar a la tele, sino a los ojos del rival.

Entre estas pruebas frente a frente, las hay de **reflejos** como "Llamada relámpago", donde gana quien coja antes el teléfono en cuanto suene; de **habilidad**, como "Afeitado a lo loco", donde pasarnos los Joy-Con por la cara como si fueran maquinillas de afeitar; y unos cuantos de **baile**, como "Estrellas del rock" o "As de la pista", donde puntúa la improvisa-



En esta fiesta, la pantalla es la última en llegar

Entre los 28 minijuegos de 1-2-Switch encontramos algunos más divertidos que otros, pero todos hacen un uso ingenioso y variado de los Joy-Con, cuyas funciones hemos dividido en cuatro categorías según la forma de jugar. Mención aparte merece la cámara infrarroja, que sólo se usa en el reto Atracón.

Ojo conmigo, que voy armado



Sólo hay que mirar a los ojos de tu acompañante para jugar. En Duelo de samuráis hay que parar su katanazo de una palmada, aunque los más divertidos son Choque de aceros (espadas), Combate de boxeo, Tenis de mesa y Béisbol.

¡Se sienten, Joy-Con!



Si no quieres levantarte, éstos son tus minijuegos. En Leche fresca, la clave está en el ritmo al ordeñar, aunque lo mejor es la Vibración HD de Cuentabolas. Por contra, Dados arriesgados es confuso y a Giro de Joy-Con le falta un contexto.

Es preciso tener buen pulso



Pon a prueba la precisión de los Joy-Con en Duelo de vaqueros o Gatillo mentiroso desenfundando el revólver, aunque los más precisos son Cofre del tesoro y Caja fuerte.

Joy-Concédeme este baile



Con las pruebas "bailongas" llega el momento de desmelenarse, ya sea rasgueando una guitarra eléctrica, imitando las poses de tu colega, moviendo los brazos como gorilas o desfilando en una pasarela. ¡Entre amigos no hay timidez!

TIENE RETOS DIVERTIDÍSIMOS Y MUY VARIADOS, PERO CARECE DE PROFUNDIDAD Y MODOS DE JUEGO.

ción. Incluso hay uno que recuerda a Rhythm Paradise. Pero lo mejor del juego es la ya famosa **Vibración HD**.

No Joy-Con, no party

El reto más sorprendente en ese sentido es el "Cuentabolas", donde hay que adivinar cuántas bolitas hay dentro de una caja gracias a las fricciones, rebotes y deslizamientos internos que notamos en la mano, aunque también son especialmente vibrantes "Caja fuerte", donde sentimos cada clic de la rueda a medida que la rotamos para dar con la combinación correcta, o "Descorche a presión", una "patata caliente" que emula la efervescencia del gas de una botella.

Sin embargo, los minijuegos carecen de profundidad, variaciones o logros para invitarnos a rejugar más allá de reuniones entre amigos, y el modo por equipos con **tablero y dados** virtuales nos ha dejado con ganas de un "Switch Party" más completo tras este aperitivo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★☆☆☆
Prácticamente no tiene, aparte de ciertos retos y los vídeos.

Diversión ★★★☆
Los mejores minijuegos son la risa, pero no permiten jugar solo.

Sonido ★★★☆
Buenas voces en castellano; la música y los efectos cumplen.

Duración ★★☆☆
28 retos son suficientes, pero se acaban rápido y faltan modos.

Los retos que usan la Vibración HD. La precisión de los Joy-Con. El modo con tablero.

Que no venga con la consola. Juegos cortos y poco rejugables. Su elevado precio.

Nuestra opinión

Fiestas rápidas con el mejor Joy-Confeti

Como demo técnica de los mandos te va a encantar, pero como juego social se queda corto en modos y alicientes para seguir superándonos más allá de partidas puntuales con amiguetes.

Te gustará...

Igual que... Super Bomberman R
Menos que... Snipperclips



Total

75

EL DATO
Hay 45 niveles del modo Historia, 21 del modo Puzle y 3 minijuegos del modo Duelo entre 2 y 3 jugadores.

Nintendo eShop





Género **Puzle**
Compañía **SFB Games**
Jugadores **1-4**
Precio **19,99 €**
nintendo.es/snipperclips



Argumento
El mundo ha sufrido tantos recortes que los seres humanos nos hemos convertido en trozos de papel andantes... Es broma, el único "argumento" es cortarnos mutuamente para resolver puzles.

Snipperclips

Cómo cortar con tu pareja... de Joy-Con.

Si ya tienes una Switch y aún dudas sobre qué otro juego de lanzamiento elegir para disfrutar de tu nueva consola en compañía, acepta un consejo de amigo y píllate Snipperclips. No sólo porque cuesta 19,99 euros y viene incluido en un **set de dos Joy-Con** adicionales vía código de descarga, sino porque es la propuesta multijugador más original y divertida del catálogo de lanzamiento.

O cooperas o te opero

En Snipperclips todo gira en torno a recortarnos el uno al otro para formar siluetas y cumplir objetivos tan **sencillos y variopintos** como atrapar a una luciérnaga con la que encender una bombilla, reunir ranas con sus hijos perdidos o pinchar globos de helio. En los niveles más avanzados entran en juego la fuerza de la gravedad y los fluidos, gracias a un buen motor de físicas que nos obliga a pensar con **ingenio, coordinación y comunicación** entre los jugadores, si las risas lo permiten. Cada uno maneja un trocito de papel con patas y una cara de lo más expresiva, que se desplaza con el stick del Joy-Con en horizontal, mientras rotamos la pieza con el gatillo y usamos los botones frontales para saltar, cortar al compañero o recomponer la figura. El **modo Historia** se divide en tres mundos ambientados en papelería, videojuegos retro y ciencia, con 15 niveles cada uno que **se pueden jugar en solitario**, ya sea en modo portátil o con un





Partidos en trocitos
¿Un partido de basket con una bola de bolos? En Snipperclips todo vale, y más aún en el modo Duelo, donde la deportividad queda en un segundo, tercer y cuarto "plano", como los jugadores que admite este alocado y anecdótico modo.

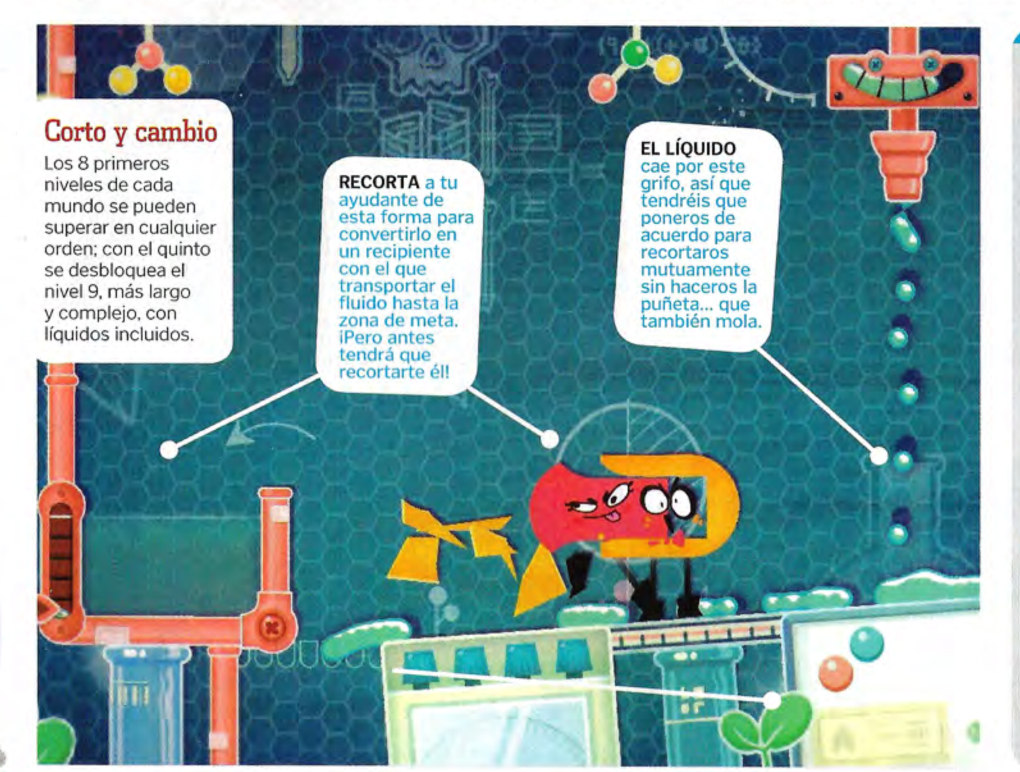




El modo Puzle es una extensión del modo Historia, con retos más complejos que requieren aún más compenetración entre dos, tres y cuatro jugadores. Un despiporre.

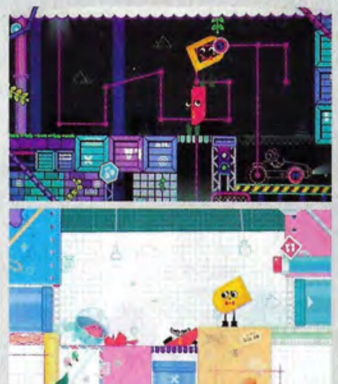


Moldea a Snip y Clip para crear herramientas con las que interactuar con el escenario: aquí hay que empujar a ese cactus hacia arriba a base de rotaciones.



Menudas piezas...

...para un puzle. Los retos se desarrollan en una única pantalla donde todo parece sencillo hasta que nos proponen objetivos cada vez más variopintos: desde ponerle ruedas a un coche hasta crear una rampa para que un hámster pase de una tubería a otra en su bola. Pensar con cabeza y compenetrarse es crucial para conseguirlo.



Los personajes que van apareciendo añaden frescura y dificultad a los puzles.

LA GRACIA DEL COOPERATIVO ESTÁ EN CUMPLIR RETOS SENCILLOS... O IMPOSIBLES SI NO TE COMUNICAS CON TU COMPAÑERO/A.

solo Joy-Con (cambiando de una pieza a otra con el botón X), aunque no tardarás en llamar a un compañero/a de puzles... O a otra pareja de jugadores para duplicar el nivel de cachondeo.

Los cuatro manostijeras

Además de estos retos principales, el **modo Puzle** incluye 21 niveles multijugador de 2 a 4 jugadores, un "más difícil todavía" donde la sincronización debe ser total. Por último, el **modo Duelo** admite también de 2 a 4 jugadores y propone 3 pruebas que cambian el estilo puzle por la acción: partidos de baloncesto, peleas para ver quién recorta más al personal y duelos de "air hockey". Los modos más satisfactorios son los dos primeros y, aunque **se echan en falta más niveles** y alicientes para rejugarlos, los 66 disponibles hacen de Snipperclips uno de esos pocos juegos capaces de crear química entre amigos a base de física (la de los puzles), aunque sea cortando por lo sano... pero de buen rollo. Bájate la demo gratuita y lo comprobarás.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Sencillitos pero resultones, con personalidad y caretos geniales.

Diversión ★★★★
Una fuente de carcajadas y momentazos entre amigos.

Sonido ★★☆☆
Temas de fondo tranquilos para pensar y sonidos simpaticones.

Duración ★★☆☆
Al ser muy cortitos, no le habrían venido mal más puzles.

Coopetativo divertidísimo. Puzles frescos y variados. Ideal para jugar en modo Tabletop.

Se echan en falta más niveles y son poco rejugables. En solitario pierde fuelle.

Nuestra opinión

El multijugador que corta el bacalao en Switch

La mejor experiencia cooperativa que hemos jugado en mucho tiempo y una garantía de diversión en cualquier reunión. Creativo, sencillo y adictivo, a un precio demasiado tentador.

Te gustará...

Más que... 1-2-Switch

Y más que... Super Bomberman R

Total



EL DATO
El juego llega para celebrar el 33 aniversario de la saga Bomberman. ¡Nació casi a la vez que Mario!



7

Género **Acción**
Compañía **Konami**
Jugadores **1-8**
Precio **49,99 €**
www.konami.com



Argumento
Los cinco "Viles Bombers" han sido conjurados para tomar el poder de la galaxia. La pandilla de Bomberman debe viajar de planeta en planeta para frenarles los pies, explosiones mediante.

Super Bomberman R

¡Bombas, bombas! ¿Qué pasa?

Cuando llega una consola nueva, es importante que arranque con variedad de propuestas, como este título, que quiere llegar al público "viejuno" que disfrutó con los Bomberman originales. No esperéis ninguna revolución más allá de los gráficos modernos, porque el resto es **tan arcade como siempre**. Debemos guiar a nuestro Bomberman por cuadrículas llenas de muros, enemigos y trampas, colocando bombas para activar las salidas de cada escenario, eliminar a los enemigos o abrir caminos. Las bombas tardan unos segunditos en explotar y nos pueden matar... ¡Así que mide tus "chupinazos"!

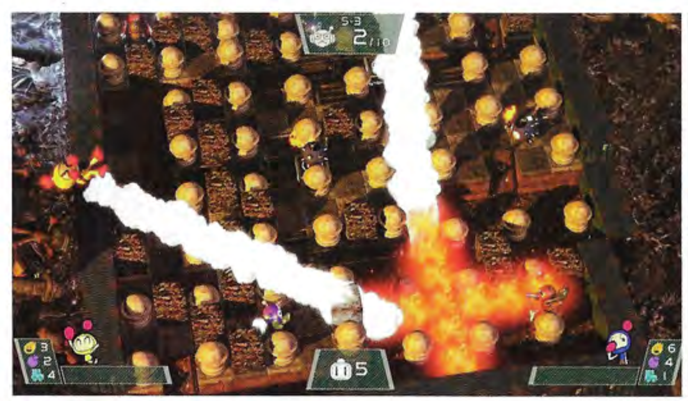
Los Power... Bomber

Podemos elegir entre 8 personajes distintos (cada uno de un color) para jugar. En realidad no tienen diferencias en rendimiento ni control, pero sus animaciones y frases son muy diferentes. Esto casa con el planteamiento desenfadado de Bomberman: enemigos súper monos y melodías con aire retro nos hacen sentir como en casa. Una casa de los 80, claro. Ni siquiera faltan los ítems clásicos (y pixelados) que nos sirven para agrandar el radio de nuestras explosiones o para ganar movimientos especiales, como poder patear bombas



Héroes cartoon

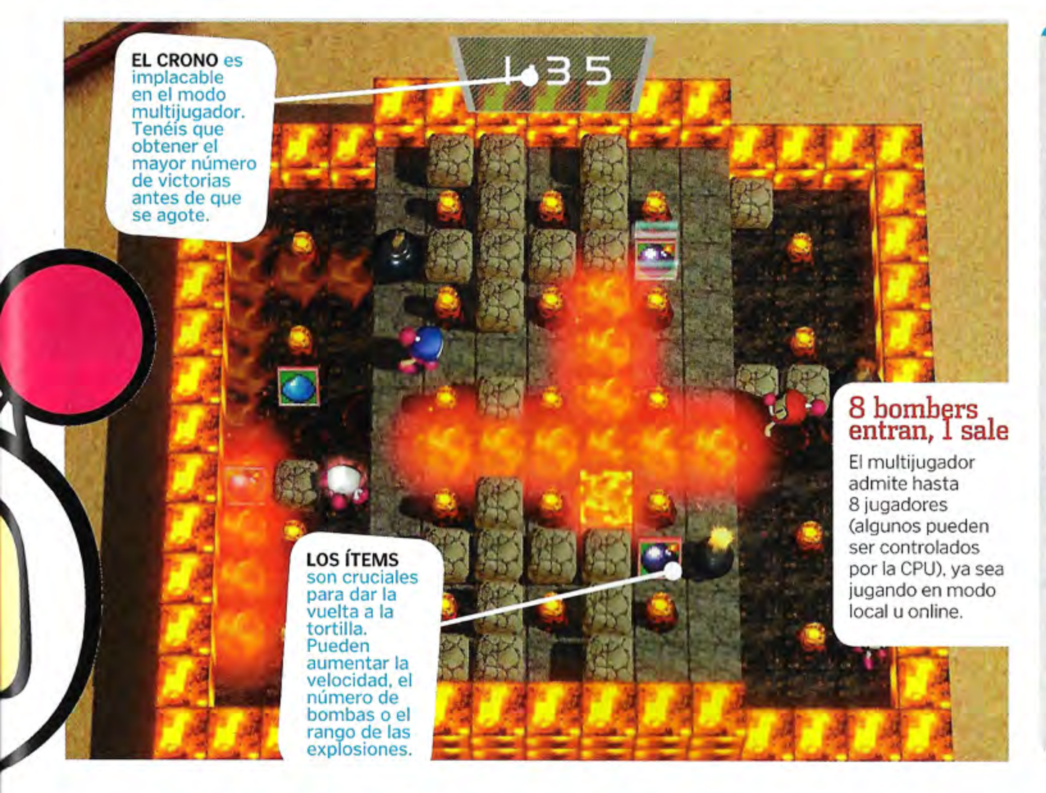
Al comienzo y al final de cada planeta se nos obsequia con escenas animadas en las que los Bomberman hacen un poco el ganso. Están en inglés con subtítulos en castellano. No hay mucha animación, pero tienen su gracejo.



Si os alcanza una explosión propia o de un enemigo perderéis una vida. En el modo normal tenemos 6 vidas, pero se pueden "comprar" más con los ítems obtenidos.



Los enemigos tienen movimientos muy limitados, pero pueden cambiar de dirección, así que debéis estar atentos. En el modo Fácil se mueven más despacio.



8 bombers entran, 1 sale

El multijugador admite hasta 8 jugadores (algunos pueden ser controlados por la CPU), ya sea jugando en modo local u online.

Vamos de plane-tour

Nos esperan 50 niveles, divididos en planetas temáticos (uno tecnológico, otro de hielo...). Cada planeta esconde sus propias trampas y algunas de sus misiones son muy particulares, como escoltar a rehenes o aguantar oleadas de enemigos. Si perdemos en una fase avanzada del planeta, hemos de pagar con ítems del juego para continuar.





Los jefes finales del planeta tienen 2 fases. En la segunda, se vuelven enormes.

LA ESTRATEGIA AL COLOCAR LAS BOMBAS ES TAN IMPORTANTE COMO LOS REFLEJOS AL MOVERNOS.

colocadas para desplazarlas. En el modo Historia, **cada 8 escenarios nos toca enfrentarnos a un jefe**, que en su segunda "fase" se convierte en un enorme mostrenco que rompe la dinámica clásica de la serie.

Batalla de colores

El modo Historia tiene su gracia, pero aquí lo interesante es liarse a explosiones con colegas. **Hasta 8 amigos pueden jugar simultáneamente**, cada uno con un Joy-Con, y el objetivo es eliminarnos los unos a los otros. Se puede jugar **de forma local o a través de Internet**, donde se aprecia algún tirón de imagen, lo que provoca que, aun siendo entretenido, no resulte tan fluido como quisiéramos. Y es una pena que no haya más modos, porque aquí está la verdadera sustancia del juego. Eso se une a unos gráficos algo incómodos por el colorido y los movimientos de cámara. Todo ello hace que el juego final no brille como debería, pero no elimina ese sabor a arcade que nos invita a jugar de vez en cuando.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Personajes y animaciones simpáticos. Demasiado saturado...

Diversión ★★★
Tiene la esencia del clásico. Mejor en multi, pero da tirones.

Sonido ★★
Música pegadiza y voces en inglés graciosas. Se repiten.

Duración ★★★
En solitario poca cosa, pero la clave es juntarse con colegas.

Su desenfado, su espíritu retro y la posibilidad de juntar hasta 8 compis en un combate.

No va tan fluido como nos gustaría. Más modos de juego habrían venido de perlas.

Nuestra opinión

Ni más ni menos que un Bomberman

Este juego lleva tu nombre si quieres diversión sin complicaciones o si eres un abuelo Cebolleta que quiere revivir días pasados. El resto quizá lo encontrará algo desprovisto de "sustancia".

Te gustará...

Igual que... 1-2 Switch — Menos que... Snipperclips



Total

76

EL DATO
Los 30 circuitos del juego están divididos en 10 copas diferentes, a cada cual más desafiante que la anterior.

Nintendo eShop





Género	**Velocidad**
Compañía	**Shin'en M.**
Jugadores	**1-8**
Precio	**19,99 €**
shinen.com	



Contenido
Veloces carreras futuristas que incluyen 30 circuitos y 15 vehículos, y un multijugador divertidísimo para hasta 8 jugadores simultáneos.

Fast RMX

Aún más rápido y completo en Switch.

Shin'en Multimedia, estudio "indie" alemán, nos brinda en Switch **una versión muy mejorada y expandida del sensacional Fast Racing Neo** de Wii U, juego de carreras futuristas cuya calidad ya le valió comparaciones constantes con la saga F-Zero. Están incluidos todos los circuitos de aquel título junto a seis completamente nuevos, con lo que la cifra asciende a 30; además, los gráficos han sido mejorados.

Jugabilidad exquisita

El control de Fast RMX es muy suave y **la sensación de velocidad** (el juego corre a una resolución de 1080p y tasa de 60 fps) es excelente, incluso cuando la pantalla aparece salpicada por los efectos climáticos como lluvia, nieve o tormentas de arena. Esa fluidez es clave en el desarrollo de las carreras, en las que la velocidad y la adrenalina son la piedra angular. Los circuitos están salpicados de obstáculos que pueden enviarnos al taller: gigantescas arañas robóticas que se cruzan por la pista, ventiladores que tratan de sacarnos del asfalto con un fuerte chorro de aire, explosivos... Lo que cabría esperar de unas carreras a vida o muerte. Estos peligros encajan a la perfección en unos circuitos de trazado simple, pero que cuentan con una ambientación excelente. Por otra parte, el juego aprovecha la versatilidad de Switch para ofrecer **distintas variedades de multijugador**: hasta 4 jugadores

El multijugador

Disfrutaréis aún más si competís con otros jugadores, ya sea en modo local o a través del online. Hasta 4 jugadores podéis enfrentaros a pantalla partida con una sola consola, y hasta 8 conectando varias o jugando online. Junto a Snipperclips, es el mejor multijugador del lanzamiento de Switch.





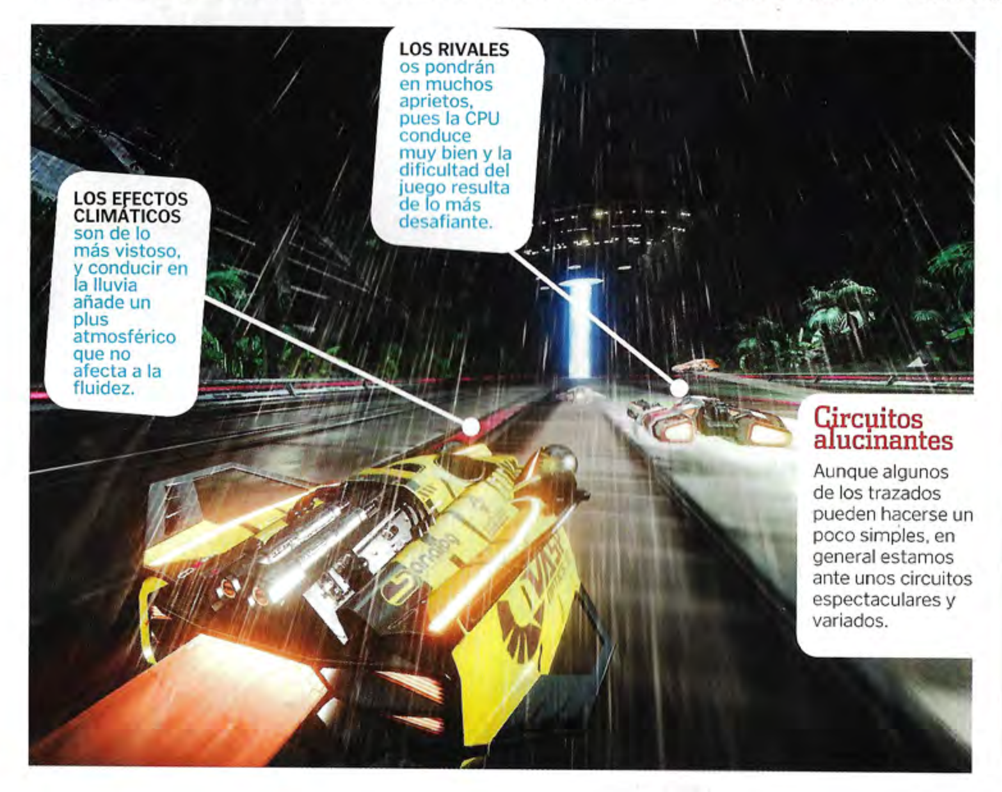




La sensación de velocidad es brutal, especialmente cuando tomamos los turbos que hay repartidos por los escenarios en forma de esferas y zonas especiales.



Aunque recicla muchos de los contenidos de Fast Racing Neo, la resolución y fluidez se ven notablemente potenciadas, y también hay muchas novedades.



LOS RIVALES os pondrán en muchos aprietos, pues la CPU conduce muy bien y la dificultad del juego resulta de lo más desafiante.

LOS EFECTOS CLIMÁTICOS son de lo más vistoso, y conducir en la lluvia añade un plus atmosférico que no afecta a la fluidez.

Circuitos alucinantes

Aunque algunos de los trazados pueden hacerse un poco simples, en general estamos ante unos circuitos espectaculares y variados.

15 vehículos a elegir

El juego incluye 15 vehículos diferentes, que iréis desbloqueando a medida que avancéis. Cada uno tiene un diseño y características muy diferentes, que harán que cada jugador tenga sus favoritos. Los vehículos recuerdan a los de la saga F-Zero y cuentan con tecnología antigravedad que les hace levitar.





Hay que echarle horas para desbloquear todos los vehículos.

FAST RMX INCLUYE TODOS LOS CIRCUITOS DEL FAST RACING NEO DE Wii U JUNTO A SEIS NUEVOS, PARA UN TOTAL DE 30

a pantalla partida en una misma consola, y hasta 8 conectando varias consolas en modo local o a través del online. Fast RMX **se ve también beneficiado por la vibración HD**, para una experiencia aún más impactante y placentera que en su predecesor de Wii U.

Los modos

En cuanto a los modos de juego, **además de los básicos Campeonato y Multijugador también está el Modo Héroe**, en el que la resistencia de la nave y el turbo están vinculados, y que resulta endiabladamente difícil. Además, Shin'en ha anunciado que trabaja en una actualización que añadirá otros dos modos: un contrarreloj y un modo en el que desafiaremos directamente a los amigos que tengamos agregados en el online. En definitiva, Fast RMX es todo un vicio y perfecciona un juego que ya nos encantó, además a un precio asequible.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Más vistosos que en Wii U, con gran resolución y fluidez.

Diversión ★★★★
Carreras muy logradas, especialmente en compañía.

Sonido ★★★
Incluye casi 50 melodías, más del doble que en Wii U.

Duración ★★★
30 circuitos dan para mucho, pero tiene pocos modos.

El multijugador (local y online) es frenético. Espectacular a 1080p y 60 fps.

En esencia es el mismo juego que ya tuvimos en Wii U, pese a sus mejoras.

Nuestra opinión

Un juego de velocidad digno de Switch

Es un placer estrenar Switch con un juego de velocidad tan bueno como este, que aunque no deja de ser una versión ampliada de Fast Racing Neo incluye muchas mejoras y novedades.

Te gustará...

Más que... Super Bomberman R

Y más que... Fast Racing Neo (Wii U)

Total

87

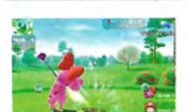
EL DATO
Camelot es la compañía que se ha encargado de crear la experiencia jugable del tenis y del golf en el juego.

NINTENDO 3DS





Género **Deportes**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-6**
Precio **39,95 €**
nintendo.es



Multijugador
Podemos jugar con amigos mediante la comunicación local, o bien retar a jugadores de todo el mundo con el modo online. Una pena que no incliuya modo descarga...

Mario Sports Superstars

Cinco deportes en un solo juego.

Mario y compañía nos invitan a participar en divertidísimas competiciones de **fútbol, béisbol, tenis, golf y equitación.** Nuestro objetivo es ganar las **4 copas diferentes** en cada una de las 5 disciplinas disponibles, y para ello hay que superar diversos torneos. Pero cuidado, porque cuanto más avanzamos más difícil es alzarnos con la victoria: poco a poco vamos ascendiendo hasta convertirnos en una **superestrella.**

Elige bien a tu equipo

En deportes como fútbol o béisbol, tras escoger a nuestros **dos líderes** de equipo (Mario, Peach, Yoshi...) tenemos que elegir a diversos personajes secundarios como los Goomba o los Koopa para que formen parte de nuestro equipo. **Es importante saber a quién elegimos para cada posición**, ya que puede ser motivo para ganar o perder una partida. Por ejemplo, los Shy Guy son más rápidos que los Toad. En otros deportes, como es el caso de la equitación, tenemos la opción de **crear a nuestro caballo ideal,** poniéndole diversos accesorios. Esto influye en el ánimo de nuestra montura para rendir mejor. En lo que se refie-



¡Nuevos amiibo!
Estas tarjetas desbloquean el modo **Camino al estrellato,** en el que podemos jugar a minijuegos y conseguir personajes superestrella.





Los tiros especiales están presentes en todos los deportes y son cruciales para alcanzar la victoria. ¡Tendrás que elegir cuándo es el momento ideal para utilizarlos!



¿Lanzas o bateas? En el béisbol alternamos entre ambas opciones según se vaya desarrollando el partido, pero para puntuar debemos ser bateadores.



Debut de la equitación

Es la primera vez que Mario y sus amigos compiten en carreras de caballos. Hay que esquivar obstáculos y ser los primeros en llegar a la meta.

Personajes superestrella

Cuando ganamos la Copa Campeones o superamos el modo Camino al estrellato, desbloqueamos personajes superestrella. Estos personajes cuentan con mejores atributos que sus versiones normales y nos ayudan a tener el equipo más fuerte de todos.



¡Has superado el juego!
Los personajes que has usado se convertirán en superestrellas.

Hay que desbloquear estos personajes en cada deporte por separado

MÁS DE 15 PERSONAJES, A ELEGIR, CADA UNO CON ESTADÍSTICAS ÚNICAS

Practicar es importante, por eso contamos con numerosos tutoriales muy divertidos con diferentes dificultades.

re al golf, hay que estar atento a la **dirección y fuerza del viento** para realizar el golpe perfecto, y también podemos elegir el **tipo de bola y palo** a la hora de lanzar. En el tenis es posible elegir si nuestro personaje es **zurdo o diestro,** y eso afecta directamente a nuestra estrategia y posicionamiento en la pista. En estos dos últimos deportes, la pantalla táctil nos ayuda en todo momento a realizar los movimientos que queramos pulsando el icono correspondiente a la hora de golpear la bola.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Diversidad de escenarios, personajes coloridos y efecto 3D.

Diversión ★★★★
Solo o con amigos, pero sobre todo si jugamos acompañado.

Sonido ★★★
La música cumple con nota, pero el doblaje es algo flojo.

Duración ★★★
Nos llevará unas 15 horas desbloquear todo el contenido.

La diversidad de deportes y las sencillas mecánicas jugables de los mismos.

El tenis y el golf son demasiado similares a las versiones ya disponibles en 3DS.

Nuestra opinión

Muchos deportes, mucha diversión

Mario Sports Superstars es una gran opción para aventurarse a probar un juego deportivo en Nintendo 3DS, ya que combina lo mejor de un simulador real y uno fantástico.

Te gustará...

Más que...	Y más que...
Mario & Sonic en los JJ.OO. Río 2016	Mario Golf: World Tour

Total

80

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Musical **Compañía** Rayark Games **Jug.** 1 **Precio** 20,99€ **Edad** +3

VOEZ

La nota musical que pedía Switch en su debut.





El **género musical** también ha acompañado a Switch en su debut, con un título especial en muchos sentidos. El primero, que sólo puede jugarse en **modo portátil** con la pantalla táctil (por la pantalla bajan notas que debemos pulsar, presionar o deslizar al llegar a la parte inferior). El segundo es su estilo gráfico, **al más puro estilo anime**, para presentar los temas e incluso contarnos su historia de fondo, sobre un grupo de música. Tercero, su interfaz, que va cambiando mientras los temas avanzan, aunque de forma suave y agradable. Por último, los temas musicales son **obras indie originales** de autores coreanos, taiwaneses y japoneses, dejando un ENORME repetorio con **más de 100 temas** que tocan todo tipo de palos, desde el K-pop más bailongo a música más relajada de piano.

Además, todo está desbloqueado desde el principio, pudiendo acceder a cualquier tema y dificultad desde la primera partida. Otra cosa es que estés preparado para superarla...

Valoración

Si te va el género, vas a gozar de lo lindo con su enorme repertorio, su presentación...

Total 85



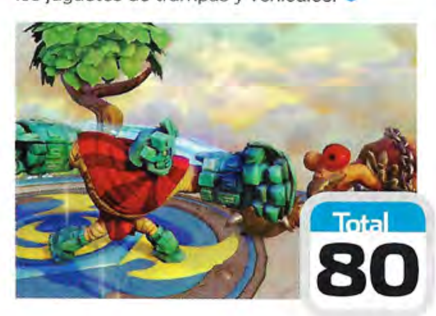
EL DATO

El juego tiene más de 100 canciones con tres niveles de dificultad (más notas, más velocidad...).

Consola Switch **Tipo** Aventura **Compañía** Activision / Toys for Bob **Jug.** 1-2 **Precio** 59,95€ **Edad** +7

Skylanders: Imaginators

Meses después de su versión de Wii U, reaparece como juego de lanzamiento de Switch. Es **el mismo juego, con su editor de Skylander**, pero ahora **no hace falta ningún portal** ya que la propia consola lee las figuras, lo cual es más cómodo. Como punto negativo, esta versión no es compatible con los juguetes de trampas y vehículos.

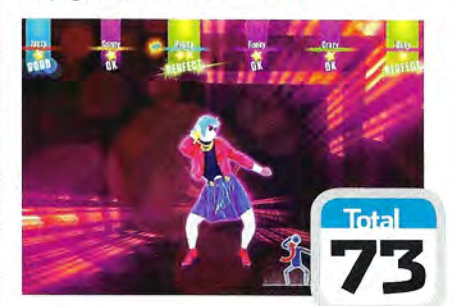


Total 80

Consola Switch **Tipo** Musical **Compañía** Ubisoft **Jug.** 1-6 **Precio** 59,95€ **Edad** +3

Just Dance 2017

Otro título que ya disfrutamos en Wii U a finales del año pasado se pasa también a Switch, y en este caso los Joy-Con le vienen fenomenal para **detectar con gran precisión nuestros movimientos de baile**. El juego incluye 40 canciones pop con las que danzar, y acceso a más de 200 a través del servicio de pago Just Dance Unlimited.



Total 73

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Acción **Compañía** Nintendo / Vitei **Jug.** 1-6 **Precio** 7,99€ **Edad** +7

Tank Troopers

Llega a la eShop de 3DS un divertido juego de acción, en el que pilotamos **más de 30 tanques inspirados por vehículos de conflictos bélicos reales**. Dependiendo de los soldados que tengamos a bordo, accedemos a distintas habilidades. Lo mejor es su multijugador, pero por desgracia no hay online, sólo batallas locales (aunque sí modo descarga).



Total 78





NINTENDO 3DS

- ROL
- LEVEL-5
- 7 DE ABRIL



Amigo de los Yo-kai

Los combates de esta saga son muy originales, y la pantalla táctil es fundamental para comandar a los Yo-kai. A diferencia de su predecesor, YO-KAI WATCH 2 permite además batallas online.

YO-KAI WATCH 2: Fantasqueletos y Carnánimas

Comienza la aventura con la demo gratuita.

A escasas semanas del lanzamiento de uno de los grandes pelotazos del año para 3DS, podéis hacer más llevadera la espera con una demo gratuita ya disponible en la eShop.

Visita a Vellón

La demo es un poco corta, pero muy intensa. Se trata de **un pequeño extracto de una parte importante del comienzo de la historia**, en el que el protagonista, Nate, viaja al pueblo de Vellón (una nueva localización que no aparecía en el primer juego) para visitar a su abuela. Sin embargo, una vez allí descubre que algo extraño está sucediendo: ¡un bollo ha crecido misteriosamente hasta alcanzar proporciones gigantescas, y además se mueve solo! Nate y Whisper van tras el bollo para indagar sobre él (y Jibanyan también, para ver si se lo come), y tal como era de esperar descubren que hay un Yo-kai detrás de todo este asunto. ¿Recordáis cómo se usaba la lente Yo-Kai? Es muy sencillo: sólo hay que apuntar durante unos segundos con la lente al Yo-kai que se oculta en el escenario, y así lo haréis visible. El bollo se ha hecho muy grande, y el Yo-kai que sale de dentro de él también lo es: **un grandullón que se hace llamar Meganyan**. Ahora viene el momento de la acción, en el que pelear contra esta inmensa criatura. El sistema de combate es una ligera evolución del que vimos en el primer YO-KAI









La lente nos sirve para localizar a los Yo-kai. Habrá alrededor de 400 criaturas.

EN VELLÓN, NATE DESCUBRE UN GIGANTESCO YO-KAI CONTRA EL QUE DEBE PELEAR CON LAS NUEVAS FUNCIONES DEL YO-KAI WATCH MODELO CERO.

WATCH, que ya nos gustó mucho por su originalidad y diversión.

Combates Yo-kai

Nuestro equipo de combate puede tener **hasta seis Yo-kai con los que hayamos trabado amistad**, que pelean automáticamente por su cuenta. Pero no nos limitamos a mirar, ni mucho menos, porque nuestras acciones determinan el rumbo de la batalla. Uno de los factores más importantes es el de los animáximum, los movimientos especiales de los Yo-kai que incluyen todo tipo de ataques poderosos. Cuando un Yo-kai tiene su animámetro al máximo, podemos desencadenar su correspondiente movimiento especial, y para ello hay que superar un sencillo minijuego táctil en unos segundos, como por ejemplo trazar círculos con el stylus o dibujar una serie de figuras. Uno de los problemas del primer YO-KAI WATCH era que estos minijuegos táctiles para los animáximum eran poco variados, pero ahora hay un mayor número y eso hace

Nate es el gran protagonista. Aunque en la demo sólo se puede jugar con él, en el juego final también se podrá elegir a Katie, como en el primero.





YO-KAI WATCH Blasters

A través de la demo podéis probar también este nuevo modo, que se inspira en las secuencias de "Pesadilla súbita" que ya vimos en el primer juego. En lugar de controlar a Nate o a Katie, en este modo manejaréis a uno de vuestros Yo-kai y tendréis que sobrevivir a un Floridablanca plagado de enemigos, como Gargantúo y muchos otros. El principal punto fuerte del modo Blasters será su cooperativo para hasta cuatro jugadores.



Animáximum G

Este nuevo tipo de movimiento destaca por ser aún mucho más poderoso que los animáximum normales. Para que funcione, tanto el Yo-kai que lo va a utilizar como los que tenga al lado deben tener el animámetro al máximo.

➲ que los combates sean aún más divertidos.

Yo-kai Watch Cero

Además, esta entrega también incorpora las **funciones del reloj Yo-kai Watch modelo Cero**, cuyas bondades podéis comprobar ya en la demo. La más importante de ellas es **el animáximum G, un movimiento aún más poderoso que el animáximum normal**; para invocarlo no sólo es necesario que el Yo-kai en cuestión tenga el animámetro al máximo, sino también los Yo-kai que tenga a su lado. Otra de las nuevas funciones es la posibilidad de pinchar a los enemigos, con efectos de lo más variados.

Una vez derrotado Meganyan, veréis que se vuelve más pequeñito y se revela su verdadera identidad... un Yo-kai muy importante, que tiene mucho peso en esta nueva aventura. ¡Y ya no queda casi nada para que salga el juego!

Primera impresión

- **Aún más grande y divertido que el primero.**
- **Los combates apenas han evolucionado.**



Cada Yo-kai tendrá su propio animáximum, y causarán distintos efectos.





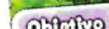
LOS COMBATES SEGUIRÁN LAS MECÁNICAS DEL PRIMER YO-KAI, PERO CON CIERTAS NOVEDADES QUE LOS HARÁN AÚN MÁS DIVERTIDOS.



La abuela de Nate debuta en esta entrega. Es una anciana de lo más simpática y encantadora.







Vellón

En esta pequeña aldea viven las abuelas de Nate y Katie. Aunque parece un lugar tranquilo, pronto descubriréis que tiene una historia de lo más fascinante, además de muchos Yo-kai deambulando.



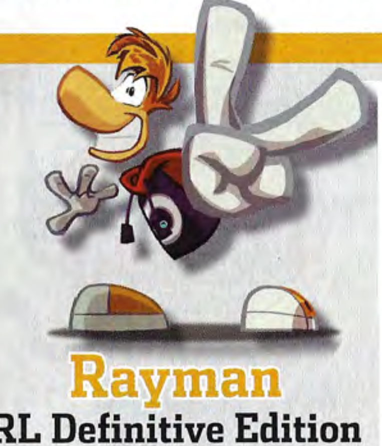


AUMENTA LA FIEBRE YO-KAI

Esta segunda entrega multiplicará los contenidos y diversión de la primera, que ya era buena, y además tendrá combates online. Por cierto, si descargáis la demo antes del 7 de abril os llevaréis también un bonito tema para el menú Home de 3DS basado en Hovernyan, un nuevo e importante Yo-kai.

Héroes que vuelven a casa

Tras años de ausencia, o ni siquiera haberse visto en Wii U, estos cracks estarán en Switch.



Rayman

RL Definitive Edition

El mejor Rayman de todos los tiempos, y uno de los imprescindibles de Wii U, mejorado 4 años después.

Sonic

Sonic Mania

No más Sonic Boom, éste, el gordito, el auténtico, vuelve casi directamente de la CV de Mega Drive.

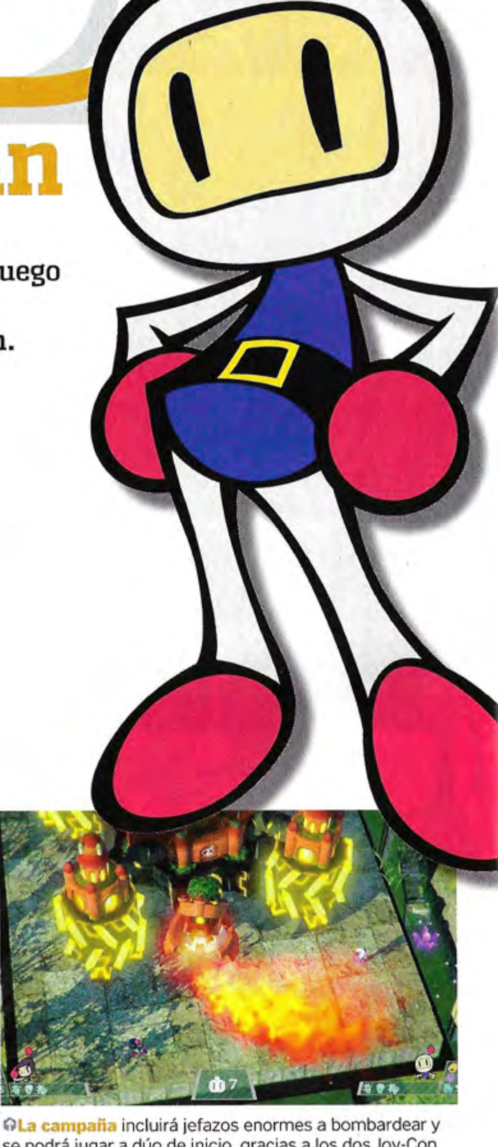


Bomberman

Super Bomberman R

33 añazos ha cumplido ya el mítico juego de "suelta la bomba y corre". En su presente, juego de salida para Switch.

No fueron pocos los juegos de la época 8 bits que divertían a más no poder con fórmulas muy sencillas, y si Tetris fue todo un exitazo en Game Boy, a Bomberman le pasó algo similar con su versión de NES. ¡Vaya vicio! Ahora, con decenas de ediciones para todas las consolas (exceptuando a Wii U y 3DS) y hasta mangas y animes, la locura vuelve con una fuerza inesperada. El multijugador repite la fórmula de hasta 8 jugadores del Bomberman Blast! de WiiWare (local y online), y una campaña con cooperativo, 50 nivelazos, espectaculares jefes... y los mejores gráficos de toda la saga.





La esencia clásica estará en los diferentes modos, con el competitivo local como rey de los piques. ¡Bomba va!

La campaña incluirá jefazos enormes a bombardear y se podrá jugar a dúo de inicio, gracias a los dos Joy-Con.

Desde siempre con nosotros



1985
NES
Bomberman



1993
SNES
Super Bomberman



2009
DSiWare
Bomberman Blitz



EL DATO
Hasta 50 compañías han anunciado su apoyo a Switch, con lo que muchas sagas retornan.

Travis Touchdown

No More Heroes para Switch

Con sable láser pero nada de jedi, este descarado se prepara para una sonada vuelta al... ¿cuadrilátero?

El señor Goichi Suda (más conocido como Suda 51) ya nos tenía acostumbrados a obras muy particulares y con un fuerte sello personal. Su Killer7 para GameCube fue rompedor, pero su carrera nintendera venía desde la SNES, donde dirigió dos juegos de wrestling que no se vieron por aquí. Antes de No More Heroes, pasó por DS para supervisar la producción del RPG Contact que, aunque no tuvo mucho éxito, sí gozó de buenas críticas. Entonces se lanzó a contar las andanzas del frikazo Travis, quien gana una katana láser en una subasta y, en resumen, se mete a mercenario para comprar videojuegos. El primer No More Heroes vendió poco en Japón, pero las buenas cifras en EE.UU. despertaron el interés por una secuela. El juego era rompedor y divertido, y había sido concebido por y para Wii... pero era macarra como él solo. Todo se pulió para una segunda parte fantástica que nos dejó con muchas más ganas de Travis. De la edición de Switch sólo sabemos que el wrestling tendrá mucha importancia, con lo que el ciclo de Suda con Nintendo vuelve a empezar.



El caradura de Travis es de lo más "adulto" que se vio en Wii, una consola muy enfocada al gran público, pero que contó con títulos como este, MadWorld, o Resident Evil.



Esta es la única imagen del nuevo título que ha visto la luz hasta la fecha. Veremos qué sorpresas nos depara.



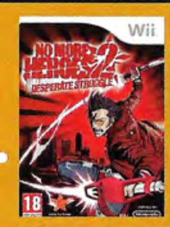
El control por movimientos fue esencial en las dos ediciones de Wii, para luchar... y para otros menesteres.

Nacido para Wii

2007
Wii
No More Heroes



2010
Wii
No More Heroes 2





Goo Ball

World of Goo

Esta maravilla que nos alucinó en Wii hace ya casi 9 años salta a los circuitos de Switch, manteniendo todos sus modos.

Killia

Disgaea 5 Complete

Edición total de este juegazo de estrategia rolera, cuya saga no veíamos en consolas Nintendo desde los tiempos de DS.





Shovel Knight
SK Treasure Trove

Edición completa de este clásico moderno, con las campañas de Shovel of Hope, Plague of Shadows y Specter of Torment.

Terry Bogard
The KoF '98

Aún no hay noticias sobre las entregas modernas, pero esta imbatible edición sale de inicio junto a otros cracks de Neo Geo.



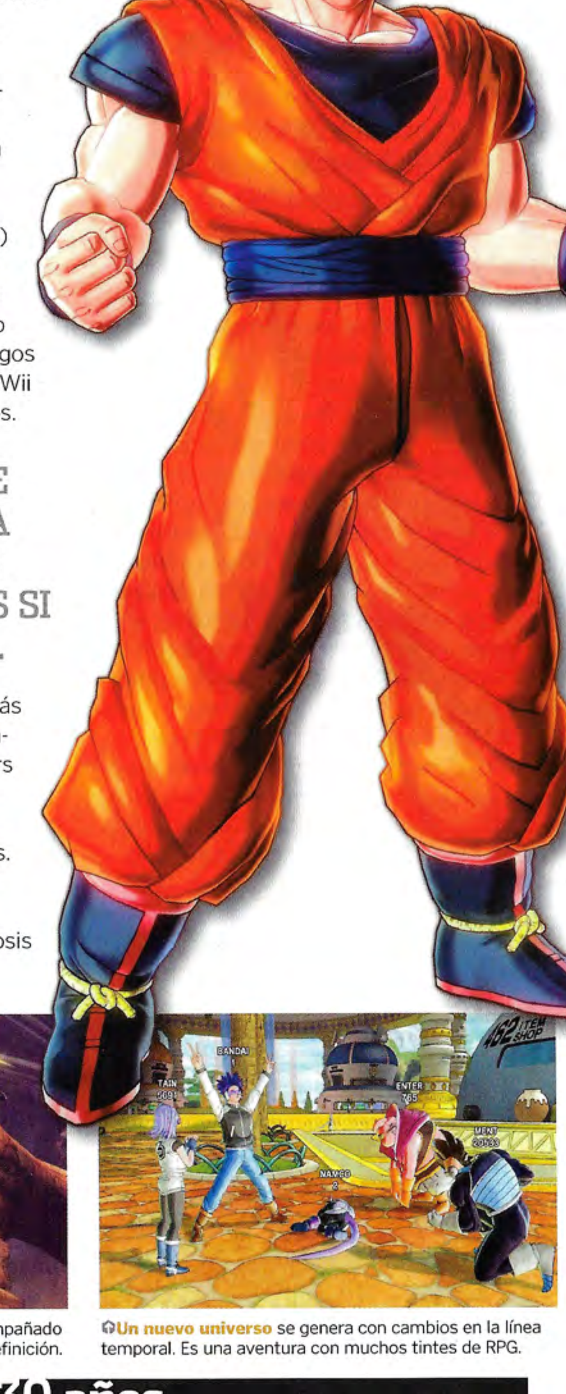
Goku
Dragon Ball Xenoverse 2

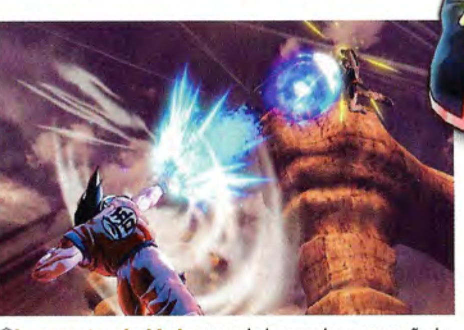
Tras su imperdonable ausencia en los circuitos de Wii U, el mítico Saiyan vuelve a Nintendo con su mejor juego en muchos años.

Desde NES hasta 3DS, hemos jugado con Goku a más de 20 títulos en consolas de Nintendo. Tanto a las aventuras de la serie Z, como a las andanzas originales en los exclusivos Advanced Adventure (GBA), Origins (DS) o Revenge of King Piccolo (Wii). Un vínculo genial, en el que sólo N64 se había quedado sin bolas de dragón. En el paso de GC a Wii nos perdimos un par de juegos pero, como pasa ahora con Xenoverse, Wii llegó para hacerse con el mejor de todos.

SUPER BUTODEN 2 FUE EL CULMEN DE LA SAGA HASTA LA LLEGADA DE TENKAICHI 3. VEREMOS SI EN SWITCH SE SUPERA.

Tenkaichi 3 fue una joya: completo a más no poder y con controles por movimientos que ya habrían querido los Star Wars (por ejemplo). Lo más reciente ha sido para 3DS: la lucha retro-2D de Extreme Butoden y la divertida locura de Fusions. Ahora Goku vuelve, con unos gráficos mejores que los del anime, realidades alternativas, buena campaña, online, dosis de RPG... y toda la magia de la serie.





La espectacularidad marca de la casa ha acompañado a la saga desde sus comienzos, y ahora en alta definición.

Un nuevo universo se genera con cambios en la línea temporal. Es una aventura con muchos tintes de RPG.

Una relación de más de 30 años

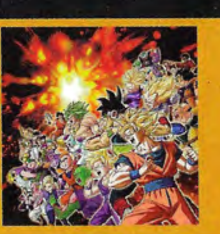
1993
SNES
DBZ Super Butoden 2



2007
Wii
DBZ Budokai Tenkaichi 3



2015
3DS
DBZ Extreme Butoden



Ryu
Ultra Street Fighter II: The Final Challengers

El mejor juego de lucha de todos los tiempos vuelve con su edición "final", y lo hace en exclusiva para Nintendo Switch.

Algunos nos sumergimos en los 16 bits aquella navidad del 92 al 93, cuando Street Fighter II para Super NES nos alejó definitivamente de los salones recreativos. En aquellos tiempos, el arcade de Ryu, Ken, Blanka y compañía arrasaba como pocos lo han hecho en la historia. Se trataba de la segunda parte de un título menor, pero fue una absoluta revolución, de esas que definen un género. Luego le fueron llegando las reediciones (ropas, personajes, velocidad...), hasta que al fin Capcom soltó los Alpha e incluso el esperado III, que no pudieron evitar quedarse a la sombra de la grandeza de aquel título a pesar de las buenas novedades. SNES contó con tres ediciones impresionantes de Street Fighter II, además de una meritoria adaptación del Alpha 2... pero no volvimos a ver un SF en Nintendo fuera de portátiles o de la consola virtual. Ya metidos en la era de la alta definición, Capcom reeditó de nuevo su joya en varios sistemas en 2008 como Super SF II Turbo HD Remix, y esta nueva versión para Switch estará aún mucho más pulida que aquella. El listón está muy alto con el Street Fighter IV de 3DS, pero hablamos del legendario Street Fighter II con muchas novedades.



Con el modo clásico podremos disfrutar del estilo visual original, con esos "pixelacos" identidad de la época.

ESTE TÍTULO PONDRÁ FIN A UNA SEQUÍA DE 20 AÑOS DE STREET FIGHTER EN CONSOLAS DOMÉSTICAS



Leo Messi
FIFA 18

En GC acabó pronto, en Wii fueron versiones menores, en Wii U sólo apareció la de 2013... pero FIFA brillará en Switch.

Pau Gasol
NBA 2K18

Al igual que a Messi, a Gasol en Wii U sólo lo disfrutamos en el estreno. Esperamos verle encestar en Switch todos los años.



¡Dos contra uno! Con el modo cooperativo podremos rememorar la batalla final del genial anime de 1996.



Los Joy-Con traerán "de la mano" este especial modo, en el que tendremos que ser los mejores con el hadouken.

El cerebro de la bestia marcó el camino

1992 SNES Street Fighter II



1999 GBC SF Alpha: Warriors' Dreams



2011 3DS Super SF IV: 3D Edition



La juegoteca de Cranky

"Cualquier juego pasado fue mejor"

Sí, la libertad de Breath of the Wild está muy bien, pero los que nos jubilamos con el primer Zelda de NES sabemos cómo fue el primer mundo boquiabierto de Link, ¡y sin zarandajas HD!





Compañía: Nintendo

Consola: Famicom Disk System

Año: 1986

Cuando todo Hyrule era campo

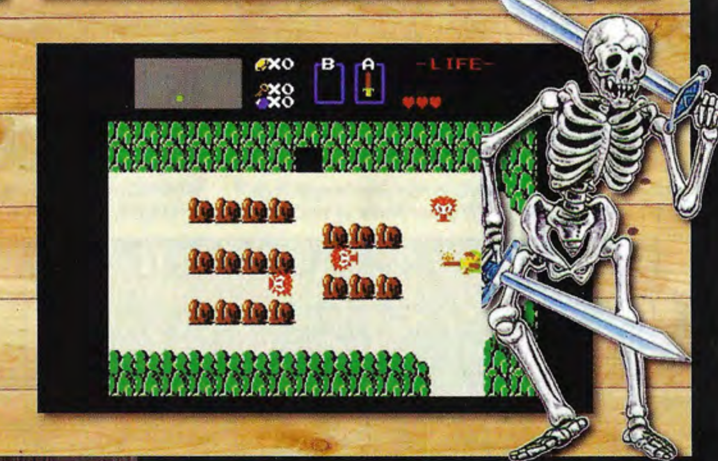
Ahora ya estáis preparados para saber qué ocurrió hace más de 30 años. Es la historia de una leyenda viva de los videojuegos... ¿Yo? No, el primer título de la saga The Legend of Zelda. Los primeros héroes de Hyrule fueron **Shigeru Miyamoto** y **Takashi Tezuka**, codirectores del juego, cuyo objetivo era crear un título que transmitiera la fascinación de explorar el mundo en busca de tesoros... Y tenía que estar listo en febrero de 1986 para ser título de lanzamiento de la Famicom Disk System, una unidad que se acoplaba a la NES japonesa para reproducir juegos en formato disquete.

Inicialmente, el juego iba a consistir en una sucesión de mazmorras llenas de acertijos, sin un mundo que las conectase. Pensaban contar la historia de un héroe que viajaría en el tiempo para reunir ocho microchips; de ahí su nombre: **Link**, un "enlace" entre pasado y futuro. Finalmente, se optó por una ambientación de **fantasía medieval** y el juego evolucionó hasta convertirse en una aventura en perspectiva cenital en la que el protagonista podía explorar los escenarios desplazándose en cuatro direcciones. Las capacidades del Disk System permitieron grandes avances para la época, como la posibilidad de **guardar la partida** o un sistema para introducir el nombre del jugador. Siempre innovando...

La Entrega Maestra

Esas características acabarían llegando también a la versión en formato cartucho para NES, aunque sin el subtítulo The Hyrule Fantasy con el que se lanzó en Japón. Tal y como narraba la secuencia de introducción, nuestra misión consistía en reunir la **Trifuerza** de la Sabiduría, dividida en ocho pedazos





escondidos en otras tantas mazmorras, derrotar al malvado **Ganon** y rescatar a la princesa **Zelda**. Y todavía hay algunos que creen que Zelda es el chico... Si me los encuentro, les faltará Hyrule para correr.

Como decía, la esencia maestra de la saga se forjó en esta primera entrega, porque prácticamente todos los elementos que han caracterizado a los juegos posteriores ya estaban en el original: la **exploración** de un enorme mundo de Hyrule; las laberínticas **mazmorras** llenas de puzles, bloques e interruptores; **ítems** como el arco, las bombas o las piezas de corazón; enemigos como los Octorok o las Tektites; jefes como Gohma o Dodongo... El sistema de combate era muy simple, pero la clave estaba en estudiar el entorno, la situación de obstáculos y enemigos y moverse con rapidez de reflejos por esos espacios.

The Legend of Zelda ofrecía libertad al jugador, un concepto opuesto a la linealidad de títulos como Super Mario Bros. Esto, sumado a los constantes acertijos, provocó preocupaciones en Nintendo, que no sabía si los jugadores entenderían lo que tenían que hacer. Por eso incluyeron un completo manual de instrucciones con pistas... y Nintendo América decidió abrir un servicio telefónico de ayuda al jugador que tuvo un éxito abrumador. ¡El precursor del **Club Nintendo**! "Cuando la duda te ronde... el Club Nintendo responde". ¡Ejem! Me lo sé porque recibía la revista; yo jamás necesité llamar... ni para encontrar la salida del Bosque Perdido. Lo único que escuchaba en aquella época era la **magistral banda sonora** del compositor **Koji Kondo**, que llevó la batuta maestra del juego y a punto estuvo de utilizar el clásico Bolero de Maurice Ravel como tema de introducción... Pero faltaba un mes para que expirasen sus derechos de autor, por lo que compuso el celebérrimo tema de Zelda ¡en una noche! Así hacíamos historia los veteranos del sector por aquel entonces.

El héroe de todos los tiempos

Si superar el juego ya era una hazaña heroica, al terminarlo se desbloqueaba un modo más difícil y con una distribución diferente de mazmorras. Me viene a la memoria un truco: si introducías "ZELDA" como nombre, accedías directamente a ese modo, pero como decía un viejo amigo mío, "It's a secret to everybody!". Seguro que tras escuchar esta leyenda y jugar a Breath of the Wild te han entrado ganas de redescubrir la Hyrule original, ¿eh? ¡Pues no tienes excusa! Puedes descargarlo desde la **eShop** de Wii U y Nintendo 3DS... o jugarlo como Din manda, con su mando original en la **Nintendo Classic Mini: NES**. En fin, basta de charla, que voy a salir a explorar la jungla... y no necesito espada teniendo bastón.

KONGCLUSIÓN

Con ocho bits bastaba para crear una de las aventuras más influyentes de la historia de los videojuegos, que incluye todos los elementos que Nintendo ha ido evolucionando en las entregas posteriores hasta hoy. Merece cuatro plátanos dorados, y el quinto me lo quedo para recuperar "trifuerzas".

ME KONGRATULA:

Su rompedor concepto basado en la libertad de exploración. Largo, desafiante y lleno de secretos... Una aventura revolucionaria para su tiempo, de cuya Fuente de la Gran Hada acabarían bebiendo todas.

BASTONAZO:

Los diálogos son simplones y dejan pistas vagas... ¡como Donkey!

Comunidad

Opinión, bazar, consultas... Espera, ¿y los fanarts y pasatiempos? Este mes no cabían, ¡así que no sabemos qué personaje pixelado se ha escondido! Si lo encuentras, súbelo a #BuscandoRON.

La Ciudadela

Estás en la plaza pública de RON, donde opinamos todos y, de paso, respiramos un poco de aire Wild.

España se vuelve nintendera



Por Roberto Ruiz Anderson

Tenía muchas expectativas puestas en el lanzamiento de Switch, pero ni en mis mejores sueños esperaba que su acogida fuese a ser tan extremadamente entusiasta, al menos en España. Desde hace ya bastantes años, nuestro país ha sido un territorio en el que "la play" mandaba con contundencia, en un fenómeno mucho más marcado que en otros países. Por eso me sorprende (y me alegra mucho) este cambio de rumbo en el mercado nacional: según datos de la consultora GfK, Switch ha tenido el mejor lanzamiento de una consola en España durante su primer fin de semana, con cifras que superan a las de competidoras como PlayStation 4. Y no sólo en España ha calado Switch, sino que las cifras que nos están llegando del resto del mundo también son muy buenas. Con su atractivo concepto, Nintendo ha conquistado a muchos nuevos usuarios que nunca antes se habían planteado adquirir una consola de la compañía. Conozco a un amigo que reservó Switch y que ni siquiera había probado un Zelda hasta ahora, a pesar de haber jugado toda su vida a videojuegos. Por supuesto, ahora lo está flipando como nunca. Es muy satisfactorio ver cómo nuevas personas descubren la magia de Nintendo, lo que hace tan especial a esta gran compañía.



¿Cómo te gustaría sentir la Vibración HD?



Muro @luisotopo6
En un **Luigi's Mansion**, notando cómo la aspiradora absorbe al fantasma y cómo se mueve dentro al capturarlo.



Carpevi @Carpevi8
En **Splatoon 2**: sentir cómo fluye la tinta, cómo quitas la anilla de la granada o por dónde te impacta un rival.



Drumiel91 @Drumiel91
En **Animal Crossing** al pescar, de forma que vayamos notando la resistencia del pez mediante vibraciones.



Az @Azar_333
En un **Metroid**: notar cómo carga el cañón, resolver puzles o sentir la morfosfera sin ver por dónde vas.



David Etherium @Etherium
En **Mario Kart,** molaría sentir la vibración por el lado del derrape y saber de qué lado te impactan las conchas.



Ozeh @ozemitomars
Un juego al estilo **Cooking Mama**: cortar, pelar, calentar, rallar... Sería muy interesante aplicar la Vibración HD.

¿Cuál es el mejor juego de la historia?

Juego	Nota
Zelda: Breath of the Wild	97,8%
Super Mario Galaxy	97,6%
Zelda: Ocarina of Time	97,5%
Super Mario Galaxy 2	97,4%



Elaboramos el ránking definitivo de los mejores juegos históricos según GameRankings, portal que recopila las notas de los grandes medios especializados del mundo. Y sí, amigos, Nintendo ha logrado lo inimaginable: batir su propio récord con casi un 98 de nota media para **Zelda: Breath of the Wild**, lo que lo convierte técnicamente en el mejor videojuego de todos los tiempos, seguido de **Super Mario Galaxy**, **Ocarina of Time** y **Super Mario Galaxy 2**. Va a ser una "Odyssey" superarlo...



Nintendo®

RONda Youtuber

¿Quién se lleva tu "like"? ¡El mes pasado ganó Ana Destino! Vota en: #RONdaYoutuber

¿Qué les habrá parecido Nintendo Switch y el nuevo Zelda a los Youtubers?



Pikcal



"Hyrule es más grande de lo que yo imaginé".

Me sentí como cuando, de pequeña, me regalaron la **GameCube**. La noche anterior no pude apenas dormir de la felicidad y esta vez no ha sido diferente con Switch (la verdad es que di unos cuantos brincos cuando la tuve conmigo, pero no se lo digáis a nadie, es un secreto). ;3

Zelda me encanta; hacía tiempo que un juego no me divertía tanto. Lo que más me ha impresionado es el mundo que puedes explorar. Es más grande de lo que imaginé, y amo los videojuegos donde te dejan libertad para indagar cada rincón. **Snipperclips** también me apasiona. Me río mucho cuando juego, y es aún más divertido en compañía. El que espero con ganas es **Super Mario Odyssey**. El tráiler me enamoró y me va a dar mucha diversión.

Kopurista

El Templo del Tiempo

"Breath of the Wild es la evolución perfecta".



Switch es una auténtica genialidad. Poder llevarla a cualquier lado es algo increíble. Nintendo es quien hace mejores consolas portátiles y las suyas de sobremesa son increíbles, así que, si juntas ambas, sale algo impresionante.

Breath of the Wild es el Zelda que todos estábamos esperando, la evolución perfecta de la saga. Lo que más me está gustando es la libertad que tienes, una libertad real, no sólo en ir adonde quieres, sino de hacerlo como quieres. A la hora de resolver los puzles de los santuarios, me encanta cómo cada uno lo hacemos de forma diferente.

Snipperclips me ha sorprendido muchísimo y espero mucho de **ARMS**, creo que puede sorprender como lo hizo Splatoon.

Puerta al Sótano

"Zelda está marcando mi vida como jugador".

Me he vuelto a sentir como un niño esperando a que lleguen los Reyes Magos. No había disfrutado tanto de una consola desde la **Nintendo 64**, aunque mucho de ese mérito lo tiene **Zelda: Breath of the Wild**, que está marcando un punto y aparte en mi vida como jugador. Una de las características que más me fascinan es la creatividad con la que puedes interactuar con él, resolviendo la misma situación de diez formas distintas.

También estoy disfrutando de **Super Bomberman R**, el retorno de un clásico de mi infancia con online para 8 jugadores y un modo historia con un gran diseño de niveles. Pero si hablamos de diversión rápida, el rey es **1-2-Switch**.



Facking Charmander



"Se merece todas esas notas perfectas que tiene".

Definiría a **Switch** como algo novedoso y maravilloso. Para mí era inimaginable desde que era un niño poder llevarme un juego TAN GRANDE a la cama conmigo y jugar hasta quedarme dormido.

Sinceramente, este **Zelda** me está pareciendo asombroso; sin duda, se merece todas esas notas perfectas que tiene. Lo que más me gusta es poder aplicar el eslogan de Switch "Donde quieras, cuando quieras, como quieras" también al juego. Esa magia de descubrir qué pasa si haces "x" cosa es lo que más me ha cautivado.

Otro de los que más espero es **Splatoon 2** tras viciarme horas y horas al primero. Necesito usar el maravilloso mando Pro...

El bazar de Toad



¡Os traigo los mejores accesorios para Switch! Tienen licencia oficial de Nintendo y se pueden encontrar en grandes almacenes, al igual que las guías de Zelda: Breath of the Wild, distribuidas por Koch Media.



19,90 euros

El cargador de coche de Hori para Switch puede resultarte muy útil si necesitas desplazarte con frecuencia... o si quieres echarte unas partidas en el asiento trasero del coche mientras conduce un tercero, ¡como en el tráiler de Switch!



34,90 euros

La bolsa más completa para transportar tu Switch y todos sus accesorios allá donde vayas. Tiene compartimentos para llevar la base, el soporte Joy-Con, los cables y una funda adicional para la pantalla incluida en su interior. Es de la marca PowerA.



16,90 euros

La bolsa protectora de Indeca para Switch incluye una práctica correa para transportar tu pantalla con estilo y seguridad. Tiene doble cremallera y es el artículo ideal para amantes del modo portátil.



16,99 euros

Esta funda roja y blanca, como el logo de Switch, es de Freek Tec Blade, está hecha con materiales de alta calidad EVA e incluye protector de pantalla, gamuza limpiadora y espacio para guardar varios juegos.



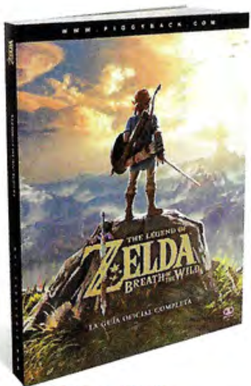
17,90 euros

La funda rígida de Hori mantiene tu Switch a salvo de cualquier impacto, con separador acolchado para proteger la pantalla. Su diseño sobrio y funcional permite, además, llevar cinco juegos y un cable de carga.



34,50 euros

La bolsa de Mario para Switch está decorada con motivos del Reino Champiñón y tiene 14 bolsillitos internos para colocar tus juegos. Incluye protector de pantalla, es de PDP y se vende en Amazon.



19,90 euros

La guía oficial de Zelda en su edición estándar, con todos los santuarios, puzles, misiones, tácticas de combate y un mapa XXL de la nueva Hyrule.



29,90 euros

La edición coleccionista de la guía incluye tapa dura, gran póster del mapa y 16 páginas de diseños conceptuales a todo color. Preciosa



9,90 euros

Estuche de juegos de Switch para que no se te pierda ninguno. Es de Hori y caben 24 tarjetas de juego con adaptador extraíble para dos microSD.

Nota: Como este mes no llevamos pasatiempos por falta de espacio, anunciamos aquí al ganador del amiibo del mes pasado: David García. ¡Felicidades!

El Cartero de RON

Nos pateamos el mundo para resolver vuestras dudas... bueno, se lo patea él.

Elena Jurado

¿Sabéis algo nuevo sobre Lady Layton? ¿Saldrá en Switch además de 3DS? ¿Lo tendremos este año?



En 3DS y móviles, seguro. Sobre Switch aún no hay datos. El mandamás de Level-5, Akihiro Hino, ha revelado que la historia estará mucho más cerca de la comedia, con resolución de puzles cómicos y más rápidos. Si Layton y Luke eran profesor y aprendiz, Kat y Sharo serán una detective y un ayudante perruno. El desarrollo va por buen camino para celebrar el décimo aniversario de la saga en Japón, aunque en Europa puede tardar más en llegar.

Tomás Pascual

¿Ya hay fecha para Sonic Mania en Switch?

Sigue previsto para primavera, aún sin día exacto, pero SEGA ha presentado una nueva zona del Acto 2 que amplía el entorno tropical del mítico Acto 1, con nuevos mecanismos y trampas, además de un nuevo esbirro de Eggman: ¡un huevo mecánico con bazuka!



Roberto Navarrete

¿Cómo se consiguen las Megapiedras para Mewtwo en Pokémon Sol y Luna?

Un momento... ¿Cómo se nos ha colado aquí esta carta para Kukui? En fin, ya que estamos, vamos a ahorrarle trabajo. Introduce el código M2DESCENT para obtener una Mewtwoita X o Mewtwoita Y, y así conseguir las megaevoluciones Mega-Mewtwo X o Mega-Mewtwo Y. Recuerda que debes transferir al Pokémon legendario desde las versiones anteriores con el Poké Trasladador del Banco.

Damián Durán

Estoy dudando entre Ultra Street Fighter II y Pocket Rumble. ¿Cuál me recomendáis? ¿Habrá más juegos buenos de lucha?



Si sólo puedes decantarte por uno, Ultra Street Fighter II está a la vuelta de la esquina (llega a España el 26 de mayo), y será más completo que el genial título Nindie, aunque también tienes el clásico King of Fighters '98 de Neo Geo en la eShop, el inminente ARMS y, en unos meses, Dragon Ball Xenoverse 2.

Divadsevilla2000

¿Se podrán añadir nuevos juegos por actualizaciones o DLC a 1-2-Switch?

En principio, no está previsto nada al respecto. 28 retos no es mala cifra, aunque no le vendría mal algún modo extra.

Rafael Salama

¿Qué otro plataformas 3D me recomendáis aparte del gran Yooka-Laylee?



En una semana llega el prometedor Snake Pass, de Sumo Digital, y lo analizaremos en el próximo número. Original mecánica serpenteante y estética puramente Rare, con música del compositor de la banda sonora de Yooka-Laylee.

Diego González

El año pasado me fliparon las fichas coleccionables de YO-KAI WATCH. ¿Vais a sacar todas las fichas de los Yo-kai de YO-KAI WATCH 2?

Estamos barajando esa posibilidad y, en vista del éxito que tuvieron, no lo descartamos en absoluto. ¡Estad atentos!

Francisco Padialli

Un "amigo" me ha soltado un spoiler salvaje de Zelda en Twitter y no quiero que a nadie más le pase...

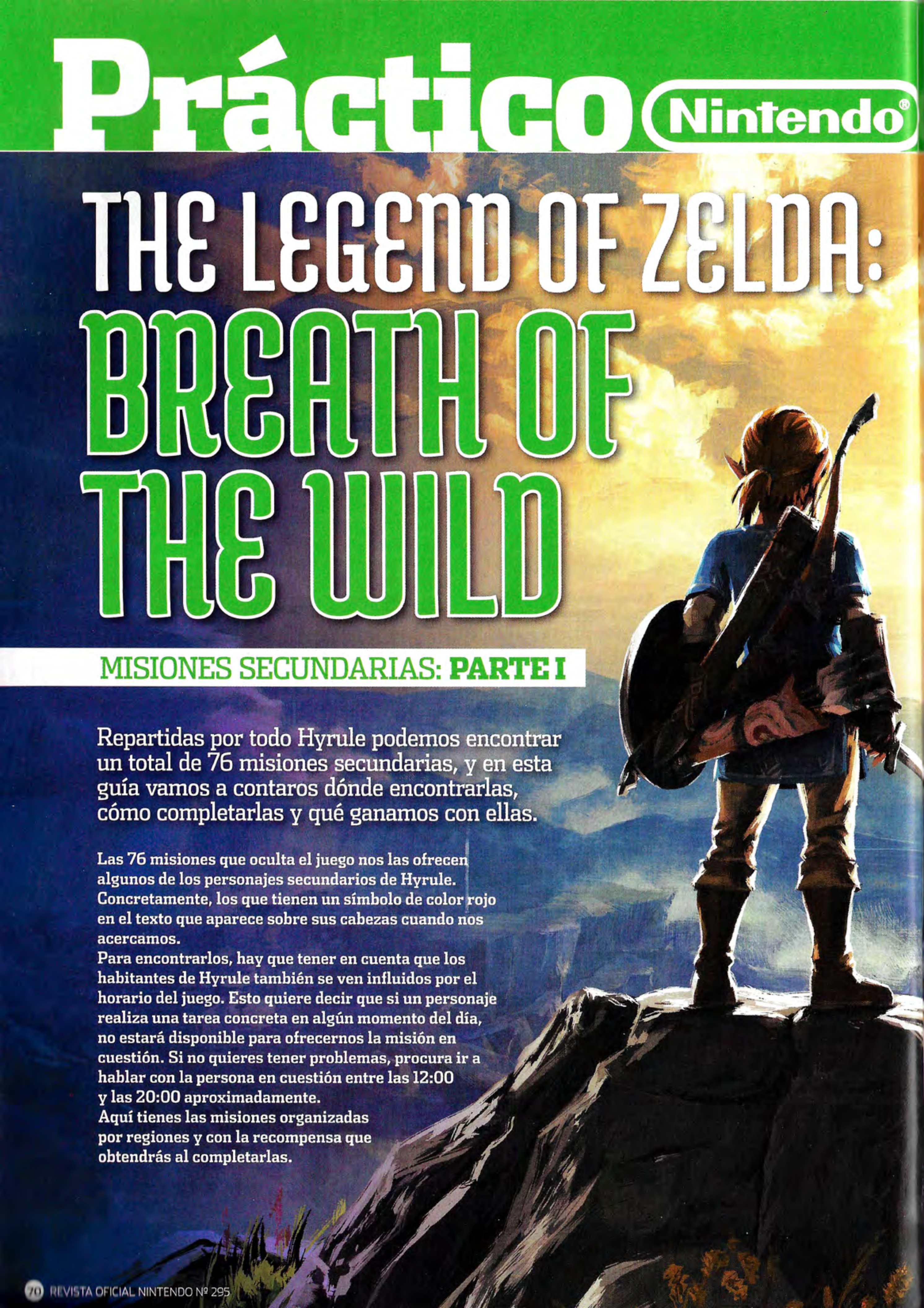
Bienvenido a la era del egoísmo digital; esto sí que es supervivencia. Lo mejor es silenciar las palabras Zelda, Breath y Wild en las notificaciones de Twitter, pero, sobre todo, jugarlo cuanto antes...



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos y todo lo que queráis compartir con la Comunidad Nintendo a la siguiente dirección de correo electrónico. El cartero se encargará del resto.

revistanintendo@gmail.com





THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

MISIONES SECUNDARIAS: **PARTE I**

Repartidas por todo Hyrule podemos encontrar un total de 76 misiones secundarias, y en esta guía vamos a contaros dónde encontrarlas, cómo completarlas y qué ganamos con ellas.

Las 76 misiones que oculta el juego nos las ofrecen algunos de los personajes secundarios de Hyrule. Concretamente, los que tienen un símbolo de color rojo en el texto que aparece sobre sus cabezas cuando nos acercamos.

Para encontrarlos, hay que tener en cuenta que los habitantes de Hyrule también se ven influidos por el horario del juego. Esto quiere decir que si un personaje realiza una tarea concreta en algún momento del día, no estará disponible para ofrecernos la misión en cuestión. Si no quieres tener problemas, procura ir a hablar con la persona en cuestión entre las 12:00 y las 20:00 aproximadamente.

Aquí tienes las misiones organizadas por regiones y con la recompensa que obtendrás al completarlas.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 76 **Pokémon Sol y Luna**
Consejos imprescindibles para completar la aventura al 100%.



pág 80 **Consultorio del Profesor**
EL Profesor Kukui responde a todas vuestras dudas sobre Pokémon Sol y Pokémon Luna.



ALDEA KAKARIKO

Tras descubrir quién es el **misterioso anciano** que encontramos al comienzo del juego, viaja hacia el este para llegar a la Aldea Kakariko. Aquí conocerás a **Impa** y podrás desbloquear la primera **Fuente de hada**.





LOS CUCOS PERDIDOS

ALDEANO: Wakat, junto al corral de su propia casa.
RECOMPENSA: Rupia púrpura.

En esta misión tendrás que localizar a los siete cucos que se han escapado. Cuando encuentres a uno, agárralo y llévalo hasta el corral. Esta es su localización.

- **Cuco 1:** en el tejado de la sastrería.
- **Cuco 2:** junto a la hoguera frente a la casa de Impa.
- **Cuco 3:** en el huerto de Melia.
- **Cuco 4:** dentro de un pequeño cobertizo junto al cuco anterior.
- **Cuco 5:** cerca de la hoguera central de la aldea.
- **Cuco 6:** en el tejado de un cobertizo en la parte alta de la aldea.
- **Cuco 7:** en la montaña más alta de la aldea.



LAS RECETAS DE KOKO

ALDEANA: Koko, junto a la tienda de alimentos.
RECOMPENSA: Varios alimentos.

Esta misión se divide en cuatro misiones, y en cada una de ellas debes entregar un **ingrediente** diferente. Los dos primeros los puedes comprar en la tienda de alimentos, la Carne de caza la puedes conseguir al cazar **Cabras silvestres** y la Miel de vigor la encontrarás en las **colmenas** que aparecen aleatoriamente en algunos árboles.



JUGANDO CON RIKA

ALDEANA: Rika, la verás correteando por Kakariko.
RECOMPENSA: Halita.

Juega una partida al **escondite o al pillapilla** con Rika. Cualquiera de los dos te proporcionará la misma recompensa. En el escondite tendrás que buscar dónde se ha escondido, y en el pillapilla la verás correteando por la aldea hasta que la atrapes.



UNA PETICIÓN FOGOSA

ALDEANA: Lorah, en la tienda de flechas.
RECOMPENSA: Rupia roja.

Compra **flechas** en la tienda y ve hacia la estatua de la diosa. **Prende fuego** a las flechas con la hoguera y enciende las cuatro antorchas que rodean la estatua.



A LA LUZ DE LAS LUCIÉRNAGAS

ALDEANA: Lasli, en el interior de su casa durante la noche.
RECOMPENSA: Rupia púrpura.

Tras hablar con Lasli tendrás que ir en busca de **5 Luciérnagas** sigilosas. La verás por toda la aldea durante la noche. Acércate a ellas con mucho sigilo y pulsa A para atraparlas. Cuando las tengas todas vuelve a la casa y suéltalas dentro.



LAS MARACAS DE OBAB

ALDEANO: Obab, en el camino de la montaña que va hacia la Posta de Picos gemelos.
RECOMPENSA: Aumentar el espacio del inventario.

Según desciendas por la montaña verás a un **espíritu guardián** al que le han robado sus preciadas maracas. Él mismo te dirá la localización de los enemigos que se las han robado. Ve allí, y tras derrotarlos podrás abrir el cofre en el que están las maracas. Tras entregarlas te dará la oportunidad de aumentar el espacio de tu inventario si le entregas **Semillas de Kolog**.



POSTA DE PICOS GEMELOS

Aquí aprenderás a **domar caballos** y encontrarás muchos **guardianes** que podrás examinar para conseguir recursos.



EL TESORO DE NAMBOD

ALDEANO: Dondak, dentro de la posta.
RECOMPENSA: Objetos variados.

Abre el mapa y ve hacia el sur, hasta llegar al **Bosque de Narien**.
Justo a la izquierda verás un río y una cascada en la montaña. Escala por esa pared y **usa una bomba** para destruir las rocas que verás en la montaña para descubrir una cueva en la que está el tesoro.



EL RÉCORD DEL DOMADOR

ALDEANO: Saaren, en la entrada de la posta.
RECOMPENSA: Rupia púrpura.

En cuanto acabe la conversación con Saaren corre hacia la zona en la que hay **caballos salvajes** y acércate a hurtadillas. Cuando estés cerca pulsa "A" para subirte a su lomo y "L" un par de veces hasta que consigas domarlo. Finalmente, galopa lo más rápido que puedas para volver junto a Saaren antes de que se acabe el tiempo.

ALDEA HATELIA

Viaja al este desde la Posta de Picos Gemelos para llegar. Con estas misiones conseguirás **tu propia casa**, mejoras para la Piedra sheikah y poder comprar equipo con resistencia al calor e incluso ancestral.



MEJORA LA PIEDRA SHEIKAH

ALDEANA: Prunia, en el Laboratorio de Hatelia.
RECOMPENSA: Mejoras en la Piedra sheikah.

Para completar esta misión te harán falta **Tornillos ancestrales** (3), **Ejes ancestrales** (3), **Núcleos ancestrales** (3). Todos estos objetos se consiguen de los **guardianes** que verás a lo largo del juego, sin importar si están operativos o no. Cada pack de objetos te permite desbloquear una mejora diferente.



HABLA CON ROTVER

ALDEANA: Prunia, en el Laboratorio de Hatelia.
RECOMPENSA: Flechas ancestrales (3).

Viaja hasta la región de Akkala, en la esquina noreste del mapa, y entra en el laboratorio de Rotver para hablar con él.
El siguiente paso será ir a la montaña más próxima y **usar una antorcha para transportar la llama azul** hasta el generador del laboratorio. Mucho cuidado, porque el camino está plagado de enemigos. Asegúrate de encender las farolas que irás viendo para hacerlo más fácilmente.



SENSOR SHEIKAH Y CÁMARA

ALDEANO: Symon, en el Laboratorio de Hatelia.
RECOMPENSA: Trufas vivaces (3).

Usa la cámara de la Piedra sheikah para hacer una foto de una **Seta ígnea** y enséñasela a Symon.
Lo siguiente que debes hacer es recolectar tres setas en el bosque que está justo al norte.

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS TE ENCARGAN MISIONES CON LAS QUE PUEDES CONSEGUIR JUGOSAS RECOMPENSAS









LA ESTATUA MALIGNA

ALDEANO: Estatua maligna, junto a la Laguna Eodabaj.
RECOMPENSA: Intercambiar los contenedores de vida y vigor.

Cuando hables con la estatua **te quitará un contador de vida** y tendrás que hablar con ella de nuevo para que te lo devuelva. Al completar la misión te ofrecerá la posibilidad de realizar intercambios de contenedores siempre que quieras, previo pago de rupias.



EL JOVEN ENTUSIASTA

ALDEANO: Nebb, correteando cerca de la posada.
RECOMPENSA: Rupias y un Diamante.

Para completar esta misión tendrás que enseñarle al niño **un total de 8 armas**. Puedes encontrarlas en muchos lugares pero nosotros te indicaremos posiciones exactas en las que aparecen.

- **Espada de viajero.** Viaja a la Región de los nora y sitúate en el Puente de Inogo. Sigue el camino que va hacia la montaña y rompe la caja de madera que verás en el primer campamento enemigo, tras cruzar el río.
- **Cetro de fuego.** La Torre del bosque la protege un mago que usa este tipo de arma. Derrótale para obtenerla.
- **Garrote moblin.** En la montaña que está al norte de la Región de los nora se encuentra el Lago Toto. Rondando por la zona verás Moblin que usan este garrote.
- **Arco doble.** Avanza en la misión principal de los gerudo y terminarás llegando a un lugar llamado Cañón de Calex. Los enemigos de esta zona usan este tipo de arco.
- **Mandoble del huracán.** Tras completar la misión principal Misión de infiltración aparecerán de forma aleatoria enemigos del Clan Yiga que la usan.
- **Hacha de guardián 2.0.** La consigues como botín de los guardianes que debes derrotar en los santuarios que son de tipo Prueba de fuerza extrema.
- **Lanza de hielo.** Avanza en el juego hasta que en el Coliseo que está en la zona central de Hyrule aparezcan algunos enemigos que la usan como arma.
- **Espada ancestral.** Avanza en la misión secundaria del Laboratorio de Akkala para poder usar la máquina que hay en su interior. En ella podrás comprar el arma pagando con rupias y objetos ancestrales.



LOS DESEOS DEL SER AMADO

ALDEANO: Manzak, junto a un pequeño establo cerca de la posada.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Tras hablar con el joven enamorado, entra en la posada y habla con la dependienta, pero estando a su lado y **no tras el mostrador.** Descubrirás que le encantan los **Grillos vigorosos** y que tendrás que ir a capturar 10. Estos grillos aparecen de forma aleatoria cuando **cortas hierba** en cualquier parte del juego, pero debes de ser rápido para atraparlos antes de que echen a volar.

CONSEGUIR RUPIAS RÁPIDAMENTE

Las rupias son la principal moneda en el reino de Hyrule y para alcanzar el 100% del juego necesitarás una gran cantidad de dinero. Con mucha paciencia podrás llegar a conseguir el dinero que quieras si vendes equipamiento o materiales de todo tipo que conseguirás a lo largo del juego pero existe un truco mediante el cual conseguirás todo el dinero que quieras en poco tiempo y sin apenas esfuerzo.
Lo primero que tendrás que hacer será realizar un largo viaje hasta la Aldea Onaona, en la parte más al sureste de Hyrule.



En esta aldea busca una casa que tiene encima de la puerta frontal tres enormes rupias y entra en ella para descubrir que la casa es una especie de casino.



Antes de hablar con el dueño, guarda la partida a modo de copia de seguridad. Habla con el dueño y realiza la apuesta máxima (el mínimo es 10 y el máximo 100). Cuando acabe la conversación abre uno de los tres cofres del casino para recibir tu premio.
Si realizas apuestas de 100 podrás llegar a encontrar en los baúles una rupia por valor de 300 rupias. En el caso de que abras un cofre con una rupia de poco valor vuelve a cargar la partida y así mantendrás tu dinero.
Repite esta acción todas las veces que quieras hasta conseguir el dinero que te haga falta para todo lo que quieras conseguir en el juego.



LADRONES DE OVEJAS

ALDEANA: Orenne, en la granja que está entre la aldea y el laboratorio.
RECOMPENSA: Leche fresca (10).

Unos malvados **Bokoblin** le están robando las ovejas a Orenne. Ve al campamento enemigo, que está al suroeste del Laboratorio de Hatelia, y dale una paliza a todos los esbirros. Cuando hayas terminado vuelve junto a la granjera para ser recompensado.



EL TESORO DEL HÉROE

ALDEANO: Nyel, en lo alto de las rocas que están en medio del mar al sur del Laboratorio de Hatelia.
RECOMPENSA: Rupia dorada

Para llegar a la roca en la que está este hombre-pájaro tendrás que **usar la Paravela para acceder** planeando desde la montaña más próxima. Tras la conversación con Nyel, salta a las rocas que rodean la zona y usa el **módulo imán** para sacar del fondo del mar un tesoro que contiene la recompensa de la misión.



HOGAR, DULCE HOGAR

ALDEANO:
Karud, al sur de la Laguna Eodabaj.
RECOMPENSA: Tu propia casa.

Un poco más al sur de la Laguna Eodabaj verás una casa en la que está trabajando un **grupo de albañiles.** Habla con el capataz de la cuadrilla y dile que estás interesado en comprar la casa. Tras llegar a un acuerdo, descubrirás que te harán falta **30 Montones de leña y un pago inicial de 3.000 rupias** para hacerte con ella.

Una vez que le entregues la leña y el primer pago de rupias tendrás que pagarle **1.400 rupias más para comprar todas las mejoras que tiene la casa.** Cuando las compres todas habrás completado la misión y dispondrás de **tu propia casa** con expositores de armas y escudos e incluso una cama en la que dormir siempre que quieras para **recuperar tu vida sin coste alguno.**



ALGUNAS MISIONES SON SENCILLAS, PERO OTRAS TE OBLIGARÁN A HACER MUCHOS VIAJES Y CUMPLIR VARIOS REQUISITOS





EXPANSIÓN INMOBILIARIA

ALDEANO: Karid, es un compañero de trabajo de Karud.
RECOMPENSA: La construcción de una aldea con tiendas y un hotel.

Debes tener en cuenta que esta misión sólo estará disponible tras completar la misión anterior.
Karid es uno de los albañiles que estaban trabajando en tu casa y debes hablar con él para descubrir que tiene planes de irse a la región de Akkala para construir una aldea y que le vendría bien tu ayuda.
Antes de viajar a Akkala asegúrate de que llevas en tu inventario al menos **10 Montones de leña.** Para completar esta misión te harán falta **110 montones,** por lo que si vas a por ellos en una sola vez ahorrarás tiempo en viajes. Además, a la derecha tienes un cuadro donde te indicamos cómo conseguir leña más fácilmente.

Cuando hables con Karid por primera vez te pedirá que vayas a **reclutar a ciertas personas.** Para iniciar el siguiente paso de la misión tendrás que entregarle otra cantidad de madera. Las personas a las que debes reclutar son las siguientes:

- **Kadunia.** Viaja a la Torre de Eldin y sigue el camino que va hacia el este hasta llegar a la Mina meridional. Localiza la hoguera de esta zona y espera junto a ella a que se haga de noche para que aparezca el goron.
- **Kaenne.** Ve hacia el Desierto de Gerudo y sigue el camino principal hasta llegar al Bazar Sekken. Bajo un toldo de color rojo encontrarás a esta persona.
- **Kadali.** Viaja al Poblado orni y habla con un hombre pájaro que verás cerca de la estatua de la diosa, justo en la entrada del poblado.
- **Kaporen.** En la Región de los zora, sitúate frente al Santuario de Ihloma y sube a la plata de arriba para encontrar a un zora de piel roja junto a las escaleras centrales.

Una vez que hayas reclutado a estas cuatro personas tendrás que volver a hablar con Karid. En esta ocasión te pedirá que vuelvas a hablar con Karud en la Aldea de Hatelia. Ale, otro viajecito.
Tras la conversación con el trabajador vuelve a la Aldea Arkadia y habla con Karid para iniciar la ceremonia.

Cuando finalice la ceremonia habla con Karid para recibir la recompensa y completar por fin la misión. Además, gracias a los tres primeros reclutamientos se habrán abierto **tres tiendas** en la ciudad donde encontrarás algunos objetos interesantes y con el último reclutamiento se abrirá un **hotel en el que podrás dormir de forma gratuita** siempre que quieras. Apúntatelo.





ALDEA ONAONA

Al sur de la Aldea Hatelia. En esta **aldea pesquera** hay misiones fáciles, con las que conseguir rupias para apostar en el **casino**.



LA CENA DE HOY

ALDEANA: Kiana, suele estar tendiendo la ropa o cocinando junto a su casa.
RECOMPENSA: Rupia Dorada.

Al hablar con la mujer te pedirá que le traigas una **Manteca de cabra y un Caracol vivaz** para la cena de esta noche. El primer alimento lo puedes comprar en la tienda de Kakariko y el segundo lo conseguirás al recoger unas **caracolas de color azul** que hay por la playa de Onaona.



UN AMOR SIGILOSO

ALDEANO: Wabin, en el Monte Rízo que está al oeste de la aldea Onaona.
RECOMPENSA: Rupia roja, Rupia plateada.

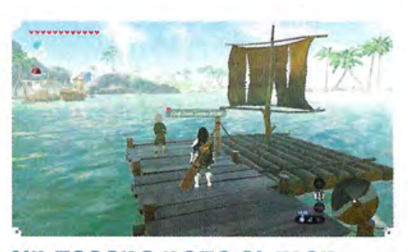
Al oeste de la aldea verás una montaña en cuya cumbre hay un lago con forma de corazón. Habla con el hombre que está cerca del lago y luego ve a la costa oeste del Lago Yamia cerca de esta misma zona para encontrar la Flor sigilosa que te pide Wabin. Vuelve a hablar con él y luego entrégale la flor tú mismo a la mujer de la que está enamorado para completar la misión.



LA PLAYA INVADIDA

ALDEANO:
Zahar, pescando en la orilla de Onaona.
RECOMPENSA: Rupia plateada

Unos fieros enemigos se han apoderado de la mejor zona de pesca de Onaona. Ve al punto que indican en la misión y **dales un escarmiento** a todos los enemigos de la zona y después, vuelve para informar al pescador.



UN TESORO BAJO EL MAR

ALDEANO: Rozel, en el muelle en el que verás atracada una pequeña embarcación.
RECOMPENSA: Una Espada del rayo, un Zafiro, dos Topacios.

Habla con Rozel y pregúntale qué tal está el mar para conseguir información referente a un **tesoro hundido**. Corta la cuerda de amarre y usa una **Hoja de Kolog para generar un viento** con el que impulsar la embarcación. Abre el mapa y ve hacia el sur para localizar **tres rocas formando un triángulo** y justo en el centro verás unos cofres que debes sacar con el módulo imán. Tras abrir los cofres vuelve a hablar con el anciano.

CONSEGUIR MONTONES DE LEÑA RÁPIDAMENTE

Para llegar a completar todas las misiones que indicamos en esta guía te harán falta un total de 140 montones de leña. Pueden parecer muchos, pero gracias al truco que explicamos a continuación no tardarás demasiado en conseguirlos. Lo primero que debes hacer es viajar a la zona inicial del juego, concretamente a la parte sureste del Templo del Tiempo.



En esta zona verás una gran cantidad de árboles y simplemente debes usar una bomba para hacerlos caer y otra más para destrozarlos.



Cada árbol te dará al menos un Montón de leña e incluso en algunos casos dos.

CONTINUARÁ ... EN NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO

LOS MEJORES TRUCOS DE POKÉMON SOL Y LUNA

TODAS LAS CLAVES PARA COMPLETAR EL JUEGO AL 100%

Seguro que ya te has pegado unas cuantas horas jugando a Sol y Luna y entrenando a tus Pokémon, pero... ¿Has conseguido descubrir todos los secretos que entraña la región de Alola? ¡Aquí te recopilamos toda la información importante!





LOS PERSONAJES MÁS IMPORTANTES DE ALOLA

Para entrenar a tus Pokémon o conseguir objetos, necesitarás la ayuda de ciertos personajes. Para que no pierdas tiempo en encontrarlos, aquí te dejamos la localización de algunos de los más importantes.

- **Juez de IVs** (Puntos Individuales): entrada del Árbol de Combate (Poni).
- **Juez de EVs** (Puntos de Esfuerzo): esquina superior derecha del Estadio Royale (en Isla Akala).
- **Quita-Movimientos**: Centro Pokémon de Ciudad Hauoli (en Isla Melemele).
- **Entrenador Extremo**: Centro Comercial de Ciudad Hauoli (en isla Melemele).
- **Herbolario**: junto al Centro Pokémon de Ciudad Konikoni (en Isla Akala).
- **Inspector de Motes**: Oficina de Turismo de Ciudad de Kantai (en Isla Akala).
- **Masajista Iomilomi**: puesto de venta de inciensos de la Ciudad Konikoni (en Isla Akala).
- **Evaluadora de Felicidad**: junto a la tienda de MTs de Ciudad Konikoni (en Isla Akala).
- **Evaluadora de Poder Oculto**: guardería del Rancho Ohana (en Isla Akala).
- **Remi Niscencia** (Recuerda Movimientos): Centro Pokémon del Monte Lanalika (en Isla Ula-Ula).
- **Tutores de Movimientos**:
- **Voto Planta, Fuego y Agua**: Centro Comercial Huaoli (en Isla Melemele).
- **Planta Feroz, Hidrocañón y Anillo Ígneo**: Centro Comercial Huaoli (en Isla Melemele).
- **Sable Místico**: Hotel Resort Hanohano (en Isla Akala).
- **Canto Arcaico**: Hotel Resort Hanohano (en Isla Akala).
- **Placaje Eléctrico**: cabo del faro de Ciudad de Konikoni (en Isla Akala).
- **Ascenso Draco**: Centro Pokémon de Aldea Marina (en Isla de Poni).
- **Cometa Draco**: Centro Pokémon de Aldea Marina (en Isla de Poni).



El Juez de IVs evaluará las estadísticas de tus Pokémon.



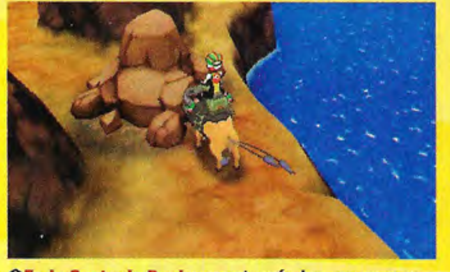
La masajista te indica si tus Pokémon te quieren lo suficiente.

CÓMO CONSEGUIR DINERO RÁPIDAMENTE

Para comprarte todas las prendas de ropa del juego, o entrenar a tus Pokémon rápidamente, tendrás que gastarte gran parte de tus ahorros del juego. ¡Si necesitas Pokémonedas, podrás conseguirlas en un abrir y cerrar de ojos siguiendo estos pasos!

Lo primero que tendrás que hacer es dirigirte a la Isla de Poni, y una vez allí viajar a la **Costa de Poni** (situada en la zona este de la isla, justo antes de llegar al Árbol de Combate). Una vez llegues, tendrás que **montarte en Tauros** y romper las cuatro rocas gigantes que encontrarás. Estas rocas pueden contener ítems, entre los que se encuentran (con una alta probabilidad de aparición):

- **Polvoestelar**: aparición común, se vende por 1.500 Pokémonedas.
- **Trozo Estrella**: aparición poco común, se vende por 6.000 Pokémonedas.
- **Fragmento Cometa**: aparición rara, se vende por 30.000 Pokémondeas.



En la Costa de Poni encontrarás las rocas que guardan en su interior lo que buscamos.



Al romper las rocas encontrarás Trozos de Estrella y otros objetos valiosos.

Ahora viene lo interesante. Cada vez que salgas de la zona y vuelvas a entrar, las rocas destrozadas se regenerarán, por lo que podrás pasar todo el tiempo que necesites rompiéndolas y recolectando alguno de los objetos que proporcionan. Aproximadamente, y jugando a buen ritmo, en un minuto habrás roto unas 3 veces las cuatro rocas. De media, con unos 10 minutos repitiendo este proceso, conseguirás unas **500.000 Pokémonedas** (dependiendo de la suerte que tengas encontrando Fragmentos Cometa). Hora de ir a comprar esa camisa tan cara para tu personaje, porque... ¡Se acabó el problema del dinero!

POKÉMON EXCLUSIVOS DEL ESCÁNER INSULAR

Hay ciertos Pokémon de otras regiones que se pueden conseguir en Alola mediante el Escáner Insular. Estos son todos los Pokémon que podrás conseguir en cada una de las islas del archipiélago.

Para desbloquear el Escáner Insular, primero tendremos que **registrar varios Códigos QR**. Nos servirá cualquier código, desde los que aparecen en los carteles de la calle hasta los que están en los productos que tengamos por casa. Una vez escaneados 10 códigos aleatorios, tendremos que esperar dos horas cada vez que queramos volver a usarlo. Eso sí, tras registrar 10 códigos más ya desbloquearemos el **Escáner Insular**. Al utilizarlo, aparecerá la silueta de un nuevo Pokémon salvaje, pero no tardará mucho en desaparecer, por lo que en cuanto lo tengamos escaneado tendremos que salir en su busca.

Estos son los distintos Pokémon que podremos encontrar en cada una de las islas, dependiendo del día de la semana:

ISLA AKALA

Lunes	Spheal	Ruta 7
Martes	Luxio	Ruta 8
Miércoles	Honedge	Afueras de Akala
Jueves	Venipede	Ruta 4
Viernes	Bellsprout	Ruta 5
Sábado	Marill	Colina Saltagua
Domingo	Gothita	Ruta 6

ISLA MELEMELE

Lunes	Totodile	Gruta Unemar
Martes	Deino	Colina Dequilate
Miércoles	Horsea	Bahía Kalae
Jueves	Klink	Ciudad Hauoli
Viernes	Chikorita	Ruta 2
Sábado	Litwick	Cementerio de Hauoli
Domingo	Cyndaquil	Ruta 3

ISLA PONI

Lunes	Conkeldurr	Llanuras de Poni
Martes	Togekiss	Pendiente de Poni
Miércoles	Leavanny	Jardines de Poni
Jueves	Serperior	Isla Exeggutor
Viernes	Samurott	Prado de Poni
Sábado	Emboar	Antiguo Paso de Poni
Domingo	Eelektross	Bosque de Poni

ISLA ULA-ULA

Lunes	Swinub	Aldea Tapu
Martes	Duosion	Ruta 16
Miércoles	Roselia	Jardines de Ula-Ula
Jueves	Staravia	Ruta 10
Viernes	Vigoroth	Ruta 11
Sábado	Axew	Pico Hokulani
Domingo	Rhyhorn	Monte Rubor



Este es el Código QR de Alakazam. Si aún no lo tienes... ¡corre a por él!



El escáner es una buena forma de conseguir a los iniciales de otras regiones.

CÓMO SUBIR DE NIVEL RÁPIDAMENTE

En anteriores números de la revista hemos aprendido a entrenar los EVs y los IVs de nuestros Pokémon de la mejor forma posible, pero... ¿cómo podemos hacer para que suban de nivel de forma simple y rápida? ¡Aquí tenéis el secreto!



Mima a tus Pokémon hasta que tengan 2 corazones y subirán más rápido de nivel.



Equípale el Huevo Suerte a uno de tus Pokémon y multiplicarás su experiencia por 1,5.

Aunque han desaparecido las Bases Secretas repletas de Blissey, que en Rubí Omega y Zafiro Alfa permitían que nuestros Pokémon subiesen una barbaridad de niveles en unos minutos, en Pokémon Sol y Luna también hay **varios métodos** para conseguir que nuestros Pokémon suban al nivel que sea necesario de forma rápida o sencilla. Lo mejor es combinar todos estos métodos en la medida de lo posible, aunque hay algunos que son algo tediosos, ya os avisamos.

- **Conseguir los restaurantes "El Sibarita" en la Festi Plaza:** este es el proceso más largo, pues necesitaremos muchas Festi Monedas para mejorar este restaurante hasta el nivel 5 y tener acceso a los platos que más experiencia aportan al Pokémon. Pero, una vez consigamos "El Sibarita 5★", con un Buffet Raro, por ejemplo, nuestro Pokémon subirá 9 niveles directamente.

- **Utilizar Huevo Suerte en un Pokémon:** siempre que un Pokémon tenga este objeto activado, toda la experiencia que reciba se verá multiplicada por 1,5.

- **Tener 2 corazones de Afecto:** si conseguimos que un Pokémon esté muy contento con su entrenador, hasta conseguir dos corazones, su experiencia se multiplicará por 1,2.

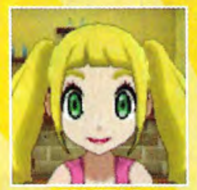
- **Entrenar un Pokémon de otro entrenador:** si el Pokémon que entrenamos es de otro entrenador de la misma región, la experiencia que éste consiga siempre se multiplicará por 1,2. Además, si el Pokémon es de un entrenador de otra región, el multiplicador subirá a 1,5.

- **Pokémon básicos:** si un Pokémon aún puede evolucionar por nivel, toda su experiencia se multiplicará por 1,2.

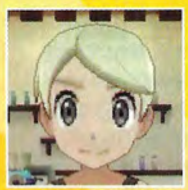
¡Combinando estos factores que aportan experiencia extra, subiremos a nuestros Pokémon en un santiamén!

TIPOS DE PEINADOS

¿Quieres cambiarle el look a tu entrenador, pero no sabes por qué peinado decidirte? ¡Aquí tienes una lista completa de todos los estilos y peinados tanto para chico como para chica!

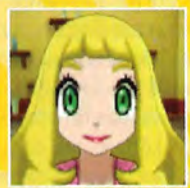

COLETAS

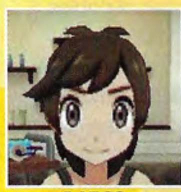

CORTO CHICA


CORTO CHICO

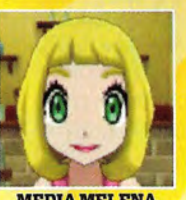

HACIA ATRÁS

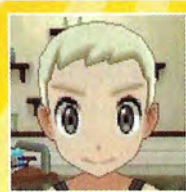

LARGO Y LISO

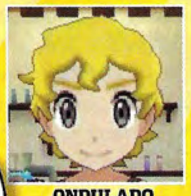

LARGO Y ONDULADO

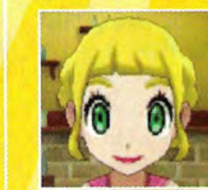

LARGO


1/2 MELENA ONDULADA

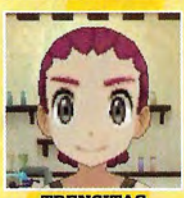

MEDIA MELENA


MUY CORTO


ONDULADO


RECOGIDO


TRENCITAS CON MOÑO


TRENCITAS



EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI

¡Continuamos con la sección más esperada! El Profesor Kukui le toma el relevo al gran Oak para encargarse de contestar todas vuestras dudas sobre el mundo Pokémon.

¿Necesitas ayuda de Kukui? Escríbele a revistanintendo@gmail.com

¡HOLA KUKUI! ME GUSTARÍA HACER UN EQUIPO DE VGC EN TORNO A BRAIXEN (¡MI POKÉMON FAVORITO!), PERO NO SE ME OCURRE NINGUNA OPCIÓN ¿ME PODRÍAS AYUDAR UN POCO, PORFA?

Desafortunadamente, en esta primera temporada de competición oficial (VGC 17) **Braixen no puede ser utilizado**, pues no está presente en la Pokédex de Alola y las normas de este año limitan el uso a los Pokémon que están presentes en esta Pokédex. Aún así, siempre puedes utilizarlo para combates con otras normas, como combates individuales o combates dobles sin restricciones, así que... ¡vamos a analizarlo a fondo!

Braixen, al ser un Pokémon que no está totalmente evolucionado, no tiene tanto potencial como Delphox, pero siempre podemos aprovechar este factor equipándole un **Mineral Evolutivo**, que le sube las defensas a cualquier Pokémon que no esté totalmente evolucionado. Al ser un **Pokémon más defensivo**, y que no va a pegar tan fuerte como Delphox, no vamos a ponerle ataques ofensivos, sino que vamos a usarlo como Pokémon de soporte. Por esto, yo te recomendaría utilizar estos **cuatros ataques:** Pantalla de Luz (para subir la defensa especial de todo el equipo), Capa Mágica (para rebotar cualquier ataque de estado que puedan hacerle a tu equipo), Fuego Fatuo (para quemar al rival y bajarle el Ataque físico) y Llamarada (para tener algún ataque ofensivo y aprovechar la habilidad de Braixen, que potencia sus ataques de tipo Fuego cuando su vida baja a 1/3 o menos).


Braixen



ME GUSTARÍA SABER CÓMO PUEDO CONSEGUIR EL OBJETO "RESTOS" EN SOL Y LUNA. SÉ QUE SE PUEDE CONSEGUIR A CAMBIO DE PUNTOS DE BATALLA, PERO... ¿HAY ALGUNA OTRA OPCIÓN?

Efectivamente, hay otra forma de conseguir Restos. Para ello, lo primero será conseguir un Pokémon con el movimiento **Falsotortazo** (que siempre dejará al Pokémon rival con 1 PS) y comprar unas cuantas **Nerviosferas**. Además, tendrás que llevar un segundo Pokémon que conozca el movimiento **Ladrón** (y, muy importante, que no tenga ningún objeto equipado, pues si no este movimiento no robará el objeto del Pokémon al que ataques). Cuando tengas todo esto, dirígete al sur de la **Ruta 1** y allí encontrarás dos piedras que podrás romper si vas montado en **Tauros**. Una vez hecho esto, podrás empezar a buscar un **Munchlax** salvaje entre la hierba alta. Ten paciencia, pues el ratio de aparición de este Pokémon es de un 5% (e intenta capturarlo de día, pues de noche su ratio de aparición es aún más bajo). Cuando encuentres uno, utiliza una Nerviosfera y el movimiento Falsotortazo para que Munchlax pida ayuda a otro Pokémon. El Pokémon ayudante será o bien otro Munchlax, o un **Snorlax**. Cualquiera de estos dos Pokémon llevará equipado **Restos** con un 100% de probabilidad. Lo único que tienes que hacer es cambiar al Pokémon activo por tu segundo Pokémon con Ladrón, y atacar al Munchax/Snorlax ayudante. ¡Restos conseguidos! Y si necesitas más de uno, no termines con el Munchlax salvaje que salió por primera vez. Debilita al Pokémon ayudante y sigue tirando Nerviosfera hasta que Munchlax vuelva a pedir ayuda. Cambia a tu Pokémon (con los Restos recién adquiridos) por otro Pokémon con Ladrón y sin objeto equipado y conseguirás otros Restos más. Realmente, con un solo Munchlax salvaje que encuentres, **podrás conseguir hasta 5 Restos** si llevas varios Pokémon con Ladrón y sin objeto equipado.

MI PREGUNTA ES LA SIGUIENTE: ¿CÓMO PUEDO CAMBIAR MI POSE DE COMBATE? YA ME HE PASADO EL JUEGO, PERO NO HE DESCUBIERTO AÚN CÓMO HACERLO.

Para cambiar tu forma de lanzar las Pokéballs y tu posición de combate tendrás que dirigirte al **Cabo de las Afueras**, que está al norte de **Ciudad Malíe**. Allí, tras completar una pequeña misión con un anciano y un Muk que encontrarás, podrás hablar con un hombre con camisa roja. Hablando con él podrás decidir qué pose





Munchlax

de combate utilizar, aunque no todas están disponibles desde el principio. Éstas son las distintas poses de combate y los requisitos para desbloquearlas:

- **Estilo Normal:** es el que viene asignado por defecto desde el comienzo de la aventura.
- **Estilo Grácil:** te lo enseñara el hombre con la camisa roja cuando hables con él por primera vez.



- **Estilo Cuco:** te lo enseñará Nereida tras vencerla en un combate Pokémon, el cual puedes disputar con ella una vez hayas vencido a la Kahuna de la Isla de Akala. Su casa se encuentra en Ciudad Konikoni. Una vez dentro verás unas cañas y una habitación al fondo. Primero deberás vencer a sus hermanas gemelas y, justo después, ellas te animarán a luchar contra su hermana Nereida para ver quién es más fuerte de los dos. Véncela y desbloquearás este estilo.
- **Estilo Dual:** dependiendo de tu Edición, deberás ir a la casa de Kiawe o de Lulú a una determinada hora del día. En Pokémon Sol tendrás que dirigirte a Pueblo Ohana. En la casa situada justo a la izquierda del Centro Pokémon, en el piso superior, encontrarás a Kiawe, pero sólo por la noche. Habla con él y derrótalo para desbloquear este estilo. Si por el contrario estás jugando a Pokémon Luna, dirígete a Ciudad Konikoni, ve al restaurante y sube al piso de arriba, durante el día, para ver una escena que te llevará a la Jungla Umbría para combatir contra Lulú. Derrótala para aprender el Estilo Dual. En ambos casos, también necesitarás haber vencido primero a Mayla, la Kahuna de Akala.
- **Estilo Desafiante:** antes de enfrentarte al Alto Mando de Alola por primera vez, te enfrentarás a Gladio una vez más. Gánale y el Estilo Desafiante será tuyo.
- **Estilo Zurdo:** Te lo enseñará el Capitán Liam. Lo podrás encontrar al volver a Melemele tras superar su prueba. Si hablas con él, te pedirá ayuda con unas combinaciones de Movimientos. Gana el combate y obtendrás este estilo.



- **Estilo Impetuoso:** se desbloquea al conseguir 50 victorias consecutivas en el Árbol de Batalla.
- **Estilo Tirabuzón:** si logras quedar primero en un Battle Royale en Nivel Maestro, desbloquearás este estilo.

LLEVO MUCHO TIEMPO ENTRENANDO A MI CHARJABUG Y AHORA MISMO ESTÁ AL NIVEL 63, PERO NO CONSIGO QUE EVOLUCIONE A VIKAVOLT. ¿QUÉ TENGO QUE HACER?

Realmente es mucho más sencillo de lo que parece, pero sí es cierto que se hace algo complicado descubrir el método de evolución que tiene este Pokémon escarabajo. Para conseguir que Charjabug se transforme en Vikavolt, tendrás que dirigirte a las afueras de la entrada del **Cañón de Poni**, en el Antiguo Paso de Poni. Si llevas allí a tu Charjabug y sube un nivel, conseguirás que evolucione directamente, sin importar el nivel al que se encuentre. De hecho, es recomendable utilizar un **Caramelo Raro** para tardar el menor tiempo posible.



Vikavolt

ME GUSTARÍA SABER SI PODRÍAIS AYUDARME Y EXPLICARME QUÉ ES EXACTAMENTE EL ENTRENAMIENTO EXTREMO. ¿EN QUÉ CONSISTE?

El Entrenamiento Extremo es un nuevo proceso incluido en la séptima generación que permite **maximizar los IV de tus Pokémon**. Si has conseguido capturar o criar un Pokémon con unos IVs muy buenos, pero le fallan los de una estadística, podrás mejorarla con el Entrenamiento Extremo, aunque con un hándicap importante: esa mejora de estadísticas sólo es efectiva para el combate, por lo que no altera el tipo del Poder Oculto de tu Pokémon y no sirve para la herencia de IVs a la hora de criar con ese Pokémon. Para poder realizar el entrenamiento extremo necesitarás **chapas plateadas**, que mejoran los IVs de una sola estadística, o doradas, que mejoran los IVs de todas las estadísticas de tu Pokémon. Las chapas puedes conseguirlas con estos métodos:

- **Poké Resort:** en las expediciones "En pos del tesoro perdido" y "En busca de objetos curiosos".
- **Festi Plaza:** lotería "En busca del tesoro", casas encantadas.
- **Pescando:** en algunas (aunque raras) ocasiones, podrás obtener una chapa en el punto de pesca de la Aldea Marina.
- **Chapero de la Festi Plaza:** a cambio de treinta partes del mismo color, te dará una chapa plateada.



HE ESCUCHADO QUE ES IMPOSIBLE CONSEGUIR A LOS TAPUS EN SU FORMA VARIOCOLOR, ¿NO HAY NINGUNA FORMA DE HACERLO?

Todos los Pokémon legendarios de Sol y Luna tienen su forma variocolor bloqueada, por lo que es imposible que salgan shinies en el juego. Pero... ¡estás de suerte! A partir del **17 de marzo** se empieza a repartir un Tapu Koko de evento, ¡y es shiny! Aunque de momento este reparto se realiza **únicamente en algunos centros comerciales de Japón**, seguro que con algo de paciencia e intercambiando por la GTS es posible conseguirlo en el resto de regiones.

Próximo número

Sale el **21** de abril

MARIO KART 8 DELUXE

¡Arrancamos!

Mario Kart 8 Deluxe calienta motores para arrasar en Switch con las carreras más espectaculares de toda la saga y su ansiado modo Batalla. ¿Se llevará la Copa Especial? ¡El mes que viene os lo contamos... si no nos cae un caparazón azul encima!

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



NOVEDAD

YOKAI-WATCH 2

¡Ya casi están aquí! Los Fantasqueletos y las Carnánimas poseerán tu 3DS y estamos deseando analizarlos.



PRÁCTICO

Zelda: Breath of The Wild

Más misiones, secretos y claves para la aventura de la generación.



AVANCE

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

ya resuena en el horizonte de 3DS con un juego épico. ¡Contad con su avance!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe **Gustavo Acero**
Coordinadora de redacción **Sonia Herranz**
Jefe de sección **Roberto Ruiz Anderson**
Redacción **Miguel Martí, Nacho Bartolomé, Luis Galán, Alfredo Pavez, Álvaro Alonso.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistaoficialnintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC





NINTENDO SWITCH
DONDE QUIERAS
COMO QUIERAS
CUANDO QUIERAS
Nintendo
3
www.pegi.info
MARIOKART 8 DELUXE
©2017 NINTENDO
28 ABRIL
EL MARIO KART MÁS GRANDE
48 CIRCUITOS Y MÁS DE 40 PILOTOS
NUEVO MODO BATALLA, NUEVOS PILOTOS,
NUEVOS VEHÍCULOS Y NUEVOS ÍTEMS
GAME
YA PUEDES HACER TU RESERVA
Y LLEVARTE ESTE SET DE ADHESIVOS
DE PARED DE 30cmx60cm*
*Promoción disponible en toda la cadena GAME. Limitada a 8.000 unidades y hasta fin de existencias
El set de adhesivos se entregará con la compra del juego reservado.Consulta previamente disponibilidad